



**LA LÚDICA COMO FACTOR DE MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE Y DE
FORTALECIMIENTO DE LA CONVIVENCIA: UN ESTUDIO DE CASO EN EL
HOGAR LA PROVIDENCIA, SANTA MARTA COLOMBIA.**

MILEIDA MOSQUERA TAPIERO

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN- INSTITUTO DE POSTGRADOS

ESPECIALIZACIÓN EN PEGAGOGÍA INFANTIL

SANTA MARTA

2010



**LA LÚDICA COMO FACTOR DE MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE Y DE
FORTALECIMIENTO DE LA CONVIVENCIA: UN ESTUDIO DE CASO EN EL
HOGAR LA PROVIDENCIA, SANTA MARTA COLOMBIA**

AUTORA: MILEIDA MOSQUERA TAPIERO

TRABAJO DE TESIS

DIRIGIDO POR: JORGE OSWALDO SANCHEZ BUITRAGO

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN- INSTITUTO DE POSTGRADOS

ESPECIALIZACIÓN EN PEGAGOGÍA INFANTIL

SANTA MARTA

2010



Dedicatoria.

*Dad gracias en todo
porque esta es la voluntad de Dios.*

Para con vosotros. 1 Ts 5.18



Agradecimientos.

Gracias a Dios por el privilegio de caminar en sus obras.

Al Pastor Jaime Leal, por depositar su confianza en mí y

A los miembros de la comunidad indígena Chimila, en Narakagmanta.

Especialmente a los niños, por concederme, aprender con ellos.

A mi compañero fiel, gracias por su cariño y confianza.

PPI
00003
94



CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	11
1 TÍTULO FORMAL DEL PROYECTO	13
2 ANÁLISIS DEL CONTEXTO	14
3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA CENTRAL	16
4 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA CENTRAL	19
5 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	22
6 OBJETIVOS DEL PROYECTO	24
6.1 OBJETIVO GENERAL	24
6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	24
7. REFERENTES CONCEPTUALES DEL PROYECTO	25
7.1 SOBRE EL CONCEPTO DE LÚDICA	32
7.2 EL DESARROLLO DE LA FUNCIÓN LÚDICA EN EL SUJETO	33
8. PROPUESTA METODOLÓGICA	36
8.1 EL PARADIGMA SOCIO-CRÍTICO	38
8.2 DISEÑO CUASI-EXPERIMENTAL	44
8.2.1 Análisis de aplicación del pre-test	45
8.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	46
8.4 RECURSOS	46
8.5 CRONOGRAMA DEL PROYECTO	46



9. PROPUESTA CURRICULAR	48
9.1 REFERENTES CONCEPTUALES	48
9.2 PROPÓSITOS	52
9.3 METODOLOGÍA	53
9.4 CONTENIDO	54
9.5 SECUENCIAS DEL PROCESO	55
9.6 CRITERIOS DE EVALUACIÓN	58
9.7 MICRODISEÑO CURRICULAR	58
9.7.1 Unidad uno	58
10. CONCLUSIONES	65
11. ANEXOS	66
12. BIBLIOGRAFÍA	68

LISTA DE GRAFICAS

	pág.
1. Esquema del planteamiento del problema	25
2. Mapa conceptual de referentes conceptuales del proyecto	26
3. Aprendizaje significativo de Ausubel	29
4. Modelo investigación acción-participativa	41
5. Primer ciclo detección del problema	42
6. Segundo ciclo elaboración del plan	43
7. Tercer ciclo implementación y evaluación del plan	43
8. Retroalimentación	44
9. Resultados aplicación pre-test	45
10. Componentes del currículo	49
11. Teoría de aprendizaje significativo de Ausubel	51

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Formato recolección de información Encuesta Pre-test.	69
Anexo B. Formato diarios de campo	70



RESUMEN

Las pocas oportunidades de educación y la penosa situación económica de muchas familias, originan la necesidad de crear espacios sociales donde se les brinde a los niños estas oportunidades. El desarrollo de la presente investigación tiene lugar en la Fundación Hogar la Providencia, cuyo objeto social es la atención a niños y niñas que tienen muchas carencias entre estas las asociadas con la educación y la formación. Sin embargo en estos contextos aunque están diseñados para atender dichas carencias, se presentan problemáticas diversas, ante las cuales la pedagogía brinda herramientas fundamentales de mejoramiento. En el aprovechamiento de estas herramientas se busca validar esta propuesta orientada a mejorar mediante una estrategia lúdica, la convivencia a la vez que el aprendizaje, problemáticas identificadas como las más apremiantes.

La fundamentación teórica se basa en el paradigma socio-crítico, que permite trabajar desde la identificación de las necesidades del mismo grupo, con un modelo constructivista- cognitivo basado en las teorías de Ausubel sobre el aprendizaje significativo. Como estrategia metodológica de intervención se elabora un currículo, integrando temáticas orientadas a dar respuesta a las necesidades del grupo por una parte y conteniendo la lúdica, como eje que permite mejorar los procesos cognitivos individuales y las prácticas de convivencia en el entorno por otro.

INTRODUCCIÓN

¿Es posible mejorar el aprendizaje en niños que carecen de posibilidades educativas y económicas, quienes se han hecho grandes en estatura pero no en conocimientos?

¿Se puede a través de la pedagogía, mejorar la cotidianidad de niños que viven en un albergue, haciendo que esto sea significativo para su formación y aprendizaje?

En los últimos veinte años la educación en nuestro país ha mejorado tras cambios sociales y políticos que han servido como impulsores para desarrollar planteamientos teóricos acordes a las necesidades de la población, acompañados por un nuevo sistema educativo. Los generacionistas del 98 soñaban, como una utopía, en un país en el que todos los niños fueran a la escuela, y a mediados de la década de los ochenta se hizo realidad la utopía al conseguir la escolarización obligatoria, alcanzando en las enseñanzas secundarias niveles de participación crecientes, cercanos al 85% y que constituyen cada año un nuevo record. Esta situación contrasta fuertemente con la de veinte años antes, a finales de los sesenta, cuando la ausencia o la exclusión de la escuela, con el analfabetismo consiguiente, era la norma en muchas de las zonas rurales y en barrios más desfavorecidos de las grandes ciudades, sin que la tasa de escolarización de secundaria superara la cifra del 9% de cada cohorte de edad. Cambios sin precedentes en nuestro país, pero que aún parecen no llegar a tiempo para muchos niños que viven en sitios alejados de los pueblos o ciudades.

El caso que se presenta en esta investigación tiene lugar allí, donde los cambios sociales acompañados de tecnologías, y las mejoras en el sistema educativo no han llegado y aun son una utopía, los niños que ingresan al Hogar La Providencia, se han hecho grandes en estatura, y no en conocimientos, no en oportunidades para su mejor desarrollo, y calidad de vida.

El desarrollo del proyecto surge del análisis de situaciones reales con las cuales llegan en su mayoría los niños al Hogar la Providencia, fundación que brinda a los niños, albergue, alimentación, recreación, educación y vestido. Con lo anterior se señala además que todos provienen de familias disfuncionales, vulnerables, que han sufrido desplazamiento, que sus padres algunos son analfabetas o tienen una escasa primaria, situaciones que repercuten en la vida de los niños¹

¹ Nota, esta información es tomada de la historia de los niños al llegar al Hogar La Providencia.

La perspectiva del proyecto es desde la pedagogía, de la cual se realiza el aporte fundamental y más significativo para la orientación de procesos de cambio y calidad de la educación, en los niños del hogar la providencia.

Como estrategia pedagógica de mejoramiento en el aprendizaje y convivencia, se distingue la "lúdica, por considerar que ésta es parte del ser humano; no necesita enseñarse, si no por el contrario fluye naturalmente, lo que nos permite implementar temáticas orientadas a resolver conflictos, integrando los niños a la solución de problemas de convivencia, y también a mejorar sus procesos cognitivos, de desarrollo y socialización" (Díaz, 2006, Pg10).

La propuesta investigativa es orientada desde un paradigma socio-crítico, por incorporar este un carácter auto-reflexivo, y partir específicamente de las necesidades del grupo. Como modelo pedagógico se retoma el constructivismo desde las teorías cognitivas, especialmente con los aportes de Ausubel, ya que se considera el alumno como un sujeto cognitivo aportante a su aprendizaje, que resulta de la interacción entre aspectos cognitivos y sociales.

Como modelo metodológico se orienta desde la investigación- acción, diseñada en ciclos, que permitirá ir integrando los niños a la resolución de sus propios problemas, a la vez que se mejora su aprendizaje, auto-enriquecen su interioridad con estructuras, esquemas y operaciones mentales internas que les posibiliten pensar, resolver y decidir con éxito situaciones académicas y vivenciales.

Como estrategia de intervención se diseña un currículo, enfocado a integrar de manera lúdica, temáticas relacionadas con la convivencia, pero que a su vez mejoren el aprendizaje de los niños (aprendizaje significativo), encauzados a mejorar la calidad de vida de los niños a mediano y largo plazo.

1. TÍTULO FORMAL DEL PROYECTO

**LA LÚDICA COMO FACTOR DE MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE Y DE
FORTALECIMIENTO DE LA CONVIVENCIA: UN ESTUDIO DE CASO EN EL
HOGAR LA PROVIDENCIA, SANTA MARTA COLOMBIA**



2. ANÁLISIS DEL CONTEXTO

Muchas de las investigaciones desde la pedagogía se desarrollan en las aulas de clase, por considerarse que las instituciones educativas son el espacio social destinado a la enseñanza, formación y desarrollo del niño. Sin embargo es apremiante trasladar la pedagogía a otros espacios donde se comparte el mismo objetivo de las escuelas, las fundaciones que funcionan como albergues, que atienden a niños, instituciones creadas con el propósito de cuidar, proteger y educar niños. Este es el origen de esta investigación, pues la responsabilidad de atender niños, brindarles todo lo necesario para un desarrollo integral tiempo completo adecuado a las necesidades y particularidades es una responsabilidad que resulta muy compleja, ya que aunque estas instituciones cumplen una función social, en dar oportunidad de alimento, vestido, albergue educación a niños que lo necesitan, el no tener una estructura organizativa desde la pedagogía, resulta dificultoso, o una labor desorientada, ante la apremiante necesidad de brindar una mejor oportunidad de desarrollo a los niños, la investigación se realiza en el Hogar la Providencia, una fundación caracterizada como albergue de niños, entidad sin ánimo de lucro que cumple una función social, espacio laboral de la investigadora y a quien se le otorgó la difícil tarea de estructurar la fundación.

La comunidad objeto de estudio se encuentra residente en el Hogar La Providencia, ubicado en la Carrera 19 a N° 29 d – 87, barrio Bulevar de las Rosas en la ciudad de Santa Marta (Magdalena). Esta fundación pertenece a la Iglesia Reformada Presbiteriana, de doctrina cristiana, fundada hace cinco años con el objetivo de atender niños y niñas de familias en situación de desplazamiento; actualmente la fundación atiende 26 niños y niñas, en edades de seis a doce años. En este lugar se provee alojamiento, alimentación, recreación, vestuario, orientación espiritual y formación en valores, además educación básica primaria y básica secundaria en el Colegio Juan Calvino, cuyas instalaciones se encuentran dentro del Hogar La Providencia.

Existe diversidad cultural dentro del grupo de niños: doce son desplazados del área general de Urabá, y los dieciocho restantes son indígenas de la comunidad Chimila provenientes del reasentamiento Narakagmanta. Es necesario resaltar que los niños provenientes de la comunidad Chimila han sido desplazados de su reasentamiento original localizado en torno a la población de San Ángel, ubicado en las llanuras centrales de los departamentos del Magdalena y Cesar. “Sus tierras son pobres, lo que ha obligado a la migración de familias de la comunidad hacia otras cabeceras municipales.”(Arango, 2004, pg 334)

Podemos afirmar, según las fichas de seguimiento individual de niños que diligencia la Fundación, el 95% de los niños, tienen una edad cronológica mayor al grado académico en el que se ubican, con respecto a las edades establecidas dentro del proyecto académico, al mismo tiempo que un aprendizaje lento con respecto, al nivel o grado en que se han colocado. La situación de desplazamiento y pobreza en que actualmente se encuentra la comunidad, no brinda ninguna oportunidad de educación a los niños en su reasentamiento (se hace referencia a los niños indígenas) o finca (niños pertenecientes al Urabá Antioqueño), por lo cual estos niños han llegado a la escuela con avanzada edad para iniciar su escolarización.

La no escolarización en estos niños, los pocos recursos de los padres y en parte el desinterés de éstos por la educación y enseñanza de sus hijos, implica iniciar un proceso de enseñanza en normas mínimas de convivencia como respetar, obedecer, organizar, compartir, normas mínimas de higiene personal y asistir a la escuela, entre otras.

Actualmente existen muchas dificultades en cuanto al manejo de la disciplina y el orden tanto en el aseo personal como de habitaciones, sus actividades de aseo, de comedor, cocina, baños, en el cumplimiento de tareas escolares, de los horarios de la escuela y permanecer dentro de ella, etc. Igualmente se observan relaciones interpersonales inapropiadas destacándose el insulto y la agresión por malentendidos u objetos.

Estos cambios de su hábitat original, en ambos casos, tienen repercusiones importantes en cuanto a la significación de ciudad y las implicaciones cognitivas, culturales y semióticas que intervienen al hacer parte de una realidad culturizada, "Puede contemplarse pues la ciudad como un sistema complejo de signos, como objeto de atención y análisis semiótico" (Genarri, 1995, pg 66) la ciudad es concebida como lugar de cultura entendida no sólo como punto de encuentro de cultura sino también como espacio cultural por sí mismo, es decir que genera su propio sistema de signos, "la práctica semiótica puede ser útil, porque a través de ella será posible valorar en qué términos los sistemas de signos pueden interpretarse como sistemas de ideas y por lo mismo, como representaciones culturales" (Gennari, 1995, pg 69) . Así mismo, el ser humano construye como se menciona anteriormente, a través de la experiencia y conocimientos, genera nuevas construcciones mentales y culturales que le permitirán interactuar y sobrevivir en nuevos contextos sociales.



3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA CENTRAL

El Hogar La Providencia atiende actualmente 26 niños y niñas de 6 a 12 años, provenientes de familias numerosas de escasos recursos que han sido desplazadas y cuyos padres no poseen un nivel de educación mayor a la primaria, según fichas individuales de niños, diligenciadas por la Fundación al momento de ingreso de los niños al Hogar.

Estas familias son provenientes de veredas, Indígenas Chimilas y familias del Urabá Antioqueño, donde no hay escuela para los niños o se encuentra a dos horas de distancia, razón por la cual los niños preferiblemente no son enviados a estudiar. El nivel educativo de los padres imposibilita tener herramientas para estimular el desarrollo de los niños, no sólo a nivel de enseñanza escolar, sino además, en normas de convivencia. Dado que el Hogar la Providencia no solo opera como espacio dirigido a la educación sino que además alberga los niños es decir se alimentan, conviven recrean y crecen allí, es un espacio diseñado para convivir tiempo completo en el que convergen no solamente, diversidad cultural, deseos, historiales de vida individuales, emociones, aprendizajes distintos etc., que no solamente se da en cuanto a sus pares, es decir los niños si no que también se convive con adultos. El hecho de convivir con nuestros semejantes, ha resultado problemático desde siempre, pues lejos esta de ser una circunstancia novedosa o de aparición reciente, diversas disciplinas han investigado acerca de la problematización de esta en diversas culturas, tiempos o circunstancias.

En consideración (Maldonado, 2004 Pg 14), explica que la convivencia resulta problemática desde siempre y concierne a todos los sujetos, grupos y sectores sociales "posiblemente el compulsivo tratamiento mediático que la violencia recibe en estos días o el resquebrajamiento del sistema de valores imperante en la modernidad, entre otro cúmulo de razones de peso desigual, hayan instalado el debate permanente y la efectiva inquietud de vastos conglomerados sociales. No obstante si consultamos a antropólogos, sociólogos o juristas para no ir más lejos y requerimos una presentación que enfoque el problema desde una perspectiva diacrónica, raudamente nos interiorizamos que en las más primitivas formas de organización social (hordas, clanes, tribus) los conflictos de convivencia resultaban una constante y decidían en gran medida el estilo de vida/muerte que adoptaban. Si por otra parte les solicitamos a aquellos estudiosos que nos ilustren acerca del estado de cosas vigente en el planeta en lo que hace a la convivencia, esto es, que den cuenta de los conflictos y dificultades etc., rápidamente nos informamos que más allá de los avances sociales y dispositivos que los hombres han conquistado y producido, las complicaciones para convivir resultan una invariante.

Si acudimos a la psicología para verificar con detalles los procesos de convivencia reclamamos un análisis desde el punto de vista diacrónico, las investigaciones psicoanalíticas nos hacen saber que desde la más temprana infancia, desde los primeros instantes de vida extrauterina, la convivencia entre el cachorro humano y los mayores que lo tienen a su cargo no deviene un asunto trivial y exento de trastornos" (2004).

Por otra parte la enseñanza de las normas de convivencia en el Hogar la Providencia no están establecidas, lo que dificulta aún más por parte de los adultos, la regulación de las normas y disciplina en la convivencia diaria de los niños.

Actualmente en el desarrollo normal diario en el Hogar La Providencia, surgen diferentes tipos de problemas como:

- No poseen normas de higiene personal, lo cual problematiza las relaciones pues ninguno desea compartir con los niños, lo acusan delante de los demás, surgiendo discriminación.
- No respetan a los adultos cuidadores.
- No hay sanciones establecidas, de acuerdo a las situaciones que se presentan.

Por otra parte en cuanto a lo académico;

- No tienen hábitos escolares, no asisten puntualmente a la escuela, no cumplen con el horario o la normatividad establecida en ésta, no elaboran tareas, ni tienen interés por aprender.
- Los compañeros en la escuela se burlan de algunos por ser muy grandes en estatura y edad (13años) en grados donde los niños son todavía pequeños (8 años), son discriminados.
- Los procesos de aprendizaje de los niños que hacen parte del Hogar la Providencia es lento, con respecto a los otros niños escolarizados, despertando la burla por parte de sus compañeros.

Ante estas problemáticas, la propuesta investigativa giró en torno a los siguientes temas:

- ¿Cómo se pueden mejorar los procesos de aprendizaje y de convivencia de los niños y niñas de modo que permitan adaptarse mejor a los contextos educativos y mejorar significativamente su desarrollo en todas las dimensiones?



- ¿Qué estrategias pedagógicas son las adecuadas para motivar y estimular en los niños el aprendizaje de manera que éste sea significativo en su proceso de formación?



4. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA CENTRAL

La importancia de la Lúdica como una dimensión del desarrollo humano que logra enseñar de una manera más significativa permitiendo al niño fácilmente integrarse de diversas formas en múltiples espacios sociales, es acertadamente utilizada dentro de la enseñanza, para mejorar los procesos de aprendizaje y convivencia. “La actividad lúdica no es algo ajeno o un espacio al cual se acude para distensionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea, a la cultura” (Pérez, 2006, pg 6).

Con respecto a la lúdica como estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia se encontró la presentación de una experiencia de investigación, desarrollado en un contexto parecido en lo referente a niños de escasos recursos en estrato 0 y 1, en Cazuca, un barrio de Soacha, Cundinamarca. Esta experiencia fue realizada por un grupo de estudiantes de Licenciatura en Preescolar de la Fundación Monserrat de Bogotá y está orientada a mejorar el aprendizaje en un jardín infantil, ya que los cien niños o actores del proyecto no tienen recursos económicos para acceder a la educación, y por otra parte, tienen comportamientos agresivos dentro del aula de clase. El proyecto plantea mejorar los procesos de aprendizaje de los niños en el aula, como también la convivencia. Otra necesidad tiene que ver con el hecho de que las familias presentan “como antecedente su condición de desplazamiento forzado de los territorios de origen, lo cual genera desarraigo social y una ruptura en el tejido social. En general, las familias se caracterizaban por una desarticulación en cuanto a los límites y roles, la existencia de la violencia intrafamiliar y desconocimiento y falta de sensibilidad frente a sus responsabilidades como padres. Los padres presentan bajo nivel de escolaridad, la mayor parte de los padres estudió la primaria pero no la terminó o es analfabeta; se evidencia problemática de desempleo y subempleo. La mayor parte de los padres se dedican a las ventas ambulantes o a la construcción o en el área de servicios generales” (Pérez, 2006, pg 4)

Este proyecto es desarrollado en un Jardín Infantil, donde los niños pasan la mayor parte del día. Es importante señalar que esta propuesta nos permite reflexionar sobre la importancia de los padres y sus diferentes situaciones económicas, sociales, etc., en la educación, desarrollo y formación de los niños; la implicación de los roles de los padres en el aprendizaje y comportamiento de los niños, pues la propuesta refiere agresividad por parte de los niños en el aula, a la vez que indica también que existen problemas de maltrato en estas familias, muchas desintegradas, según lo reseña el documento.

Esta propuesta desarrolla una metodología en cinco estrategias, el reconocimiento del otro, valores en acción, proyectos de aula, ludoteca y talleres a padres.

Dentro de los resultados podemos destacar: 1. Los padres mejoraron el nivel de participación en los procesos escolares y en los procesos de aprendizaje y desarrollo de sus hijos, tanto a nivel social, intelectual y físico, cuando se le facilitaron herramientas para poder apoyar a los niños en las diferentes etapas de la vida 2. “Los niños desarrollaron su potencial de aprendizaje en lo que respecta a la creatividad y la solución de problemas. 3. La comunidad educativa logró un nivel de organización y convivencia adecuado en la medida en que se cuenta con un proceso educativo fundamentado e integrado” (Pérez, 2006, pg 22).

Este antecedente es importante ya que plantea referentes conceptuales similares a los planteados en el presente proyecto de investigación, en un contexto escolar, demostrando que “La lúdica es un instrumento formativo y educativo en la medida en que permite despertar el interés, así como motivar y acercarse emocionalmente a la realidad” (Álvarez C. 2009)

Otros hallazgos importantes, nos permiten analizar el aprendizaje mediante actividades lúdicas, planteados en ámbitos escolares, donde el maestro utiliza la lúdica para crear en los adolescentes, dándoles la oportunidad de “desenvolverse libremente, realizando actividades de su interés, lo que permite al alumno un contacto con los objetos de aprendizaje interactuando y experimentando con ellos, favoreciendo el proceso enseñanza-aprendizaje de tal manera que construyan su propio conocimiento partiendo de lo que ya conocen y conectar una nueva información y conceptos (Aguilar, B, 2009).

Este planteamiento nos permite explorar la lúdica desde la construcción individual, generando procesos de aprendizaje individuales y distintos experimentados por cada uno de los alumnos para este caso.

Se consideran estos antecedentes importantes para el presente proyecto de investigación, ya que aportan herramientas fundamentales de la lúdica al proceso investigativo, además de estar orientados a un propósito muy similar para el caso.

También se encontró una investigación desarrollada desde la problemática de la convivencia conflictiva y la falta de valores en estudiantes de centros educativos. Esta propuesta orientada a través de la lúdica, con el juego, integra la literatura de Rafael Pombo y la temática de la obra de Doña Bárbara, como forma de promover los valores cívicos, en los niños, especialmente en los de edad preescolar. El objetivo General de la investigación es “Promover en los establecimientos educativos de preescolar, básica y media, la formación de valores democráticos en los niños y jóvenes, mediante el diseño e implementación de estrategias pedagógico-didácticas que, partiendo de expresiones literarias representativas de nuestra cultura latinoamericana, Colombiana y orinoquense, motiven la

apropiación de actitudes que favorezcan la convivencia pacífica al mismo tiempo que el desarrollo integral y la identidad cultural de la región”(Bertha, L. 2002 Pg 8)

Esta problemática marcada por la crisis de la convivencia que alcanza a los niños como resultado de la violencia, la injusticia y la inmoralidad, el proyecto busca introducir en el mismo sistema educativo modelos pedagógicos, y estrategias didácticas que faciliten la formación de valores morales, “como la opción de los niños y jóvenes por aquellas actitudes que se consideran básicas para mantener la convivencia pacífica” (Buitrago, 2002 Pg 9)

La lúdica dentro de la investigación es tomada como una posibilidad para construir valores un agente mediador que sería una persona que con un conocimiento previo del nivel de desarrollo del niño, y de sus capacidades “le proponga juegos con las ayudas necesarias evitando entregarle juicios y al contrario permitir que el niño elabore las soluciones en actividad dialogada con el adulto y los integrantes del grupo; así estaría el niño pasado de la concepción de un valor como absoluto a una concepción relativista del mismo” (Buitrago , 2002 Pg 23)

También incluye dentro de este proceso otras posibilidades expresivas como la representación a través del juego dramático, los títeres, el dibujo etc.

La investigación argumenta el carácter positivo del juego, ya que logra internalizar en el niño, lo vive lo trabaja, y es el ambiente en el que el niño puede actuar realmente. Como metodología la investigación se acoge a la regulación de un proyecto educativo-pedagógico, cuyo fundamento es el método comprensivo, proponen además un desarrollo por etapas en el que inicialmente hay un proceso descriptivo, selectivo de obras literarias y por último el diseño de juegos didácticos que se adapten a la cultura de la Orinoquía. Como resultados de la investigación se creó un texto impreso que apoya la formación de valores desde las obras literarias citadas y el juego diseñado.

Este último proyecto tomado como antecedente, planteado para enriquecer los la presente investigación contribuye en cuanto muestra la necesidad del enriquecimiento en valores de niños con problemáticas de violencia, y desde el cual se logra diagnosticar una problemática relacionada con la convivencia, que orientada desde la lúdica e incluyendo la literatura, no solamente busca mejorar la convivencia si no también el desarrollo de los niños.

5. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

De acuerdo con la propuesta de investigación el entorno desde el cual surge el problema, es la dificultad en la convivencia desde diferentes aspectos como la disciplina e higiene entre otras, aspecto de la naturaleza del ser humano que según los planteamientos de algunos autores siempre ha existido como una de sus mayores contrariedades. Situación que se retoma dentro de la justificación ya que ciertamente la convivencia es planteada como uno de los pilares dentro del aprendizaje, en el campo de la educación y aunque la propuesta se desarrolla en una fundación ya se ha planteado la necesidad de reestructurar su organización desde los aportes de la pedagogía. En consideración con lo anterior la investigación se logra articular con planes de desarrollo y políticas de desarrollo en el campo de la educación.

“El hecho de convivir con nuestros semejantes/diferentes resulta problemático desde siempre; más allá incluso del ámbito en que la convivencia tenga lugar. Se trata sin duda de un fenómeno complejo, lo cual ha determinado que diversas disciplinas hayan decidido investigarlo”. Esta es una afirmación de Maldonado Horacio que nos ayuda a plantear la naturaleza del problema que nos ocupa en esta investigación: En las postrimerías del siglo pasado en el que la Unesco presenta un informe en relación con el perfil deseable de la educación del siglo XXI, en el cual enfatizan cuatro pilares, o aprendizajes fundamentales “aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a convivir” (Maldonado, 2004, Pg 12), sin duda la convivencia es tan importante en la educación como otros aprendizajes para el ser humano, por lo cual deja de ser visualizada como un asunto natural para convertirse en un aspecto cultural.

Por mucho tiempo las instituciones escolares no hablaron de convivencia en el sentido en el que podemos hablar hoy, pues se habló de disciplina, como aspecto regulador de este, más no reflexionada como una problemática en que se deben ocupar las instituciones.

Pues bien, ahora la convivencia es llevada a las instituciones educativas por las múltiples problemáticas que suscita, aspecto que resaltamos dentro de la investigación como novedoso por cuanto el Hogar La Providencia que como lo mencionamos anteriormente es una Institución caracterizada como alberge y sus fundamentos orientados desde la Doctrina Cristiana, reformada, en lo cual la investigación realizará sus aportes estructurándola y organizándola también desde una visión pedagógica, pues en este se educa, orienta, crean valores, y se convive con los niños.

Con respecto a la perspectiva de la investigación esta plantea la lúdica como factor determinante para mejorar los aprendizajes y la convivencia de los niños en el hogar la providencia. Algunas aproximaciones al concepto de la lúdica plantean que la lúdica se asume como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas como la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.

Uno de los grandes retos de la enseñanza dentro y fuera de las escuelas, tiene como propósito el crear en los niños un aprendizaje significativo, que permita hacer del niño un ser de creación, desarrollándose integralmente en todas sus áreas, corporal, social, cognitiva, ética, espiritual, comunicativa etc. “ Como ser humano, el niño se desarrolla como totalidad, tanto su organismo biológicamente organizado, como sus potencialidades de aprendizaje y desenvolvimiento funcionan en un sistema compuesto de múltiples dimensiones” (Martin,1997, pg 20).

Para este desarrollo las diferentes disciplinas implicadas en el proceso de formación del niño, reconocen la importancia del sentido que adquiere para su desarrollo “lo que él construye a través de la experimentación, reflexión e interacción con el mundo físico y social, lo cual lleva a afirmar que el niño debe compartir, actuar y disfrutar en la construcción de aquello que aprende” (Martin, 1997, pg 33).

Como dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiéndose afirmar que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad y el conocimiento” (1997).

En la investigación se propuso mostrar la importancia de la lúdica en el desarrollo de investigaciones no solamente en las aulas de clase, si no, en todo proceso educativo e institucional donde estén implicados los niños especialmente, y cómo, a través de ésta se puede orientar a los niños hacia un aprendizaje significativo que sea formativo y que permita una convivencia sana, aspecto considerado novedoso, ya que no se encontraron muchos referentes, logrando además impactar potencialmente la calidad de vida de los niños, el reconocimiento en atención desde la comunidad y sociedad. Además de mejorar en atención y formación de los niños que ingresen al Hogar la Providencia a futuro.

Por otro lado la inmersión de la investigadora en el contexto en el que se desarrolla la investigación procura en gran manera la disponibilidad de tiempo del grupo, a la vez que los recursos necesarios para el desarrollo de esta.

6. OBJETIVOS DEL PROYECTO

6.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar y validar estrategias lúdicas orientadas a mejorar el aprendizaje y fortalecer la convivencia en un grupo de niños del hogar la providencia, en Santa Marta Colombia.

6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Constituir dentro de la rutina de los niños del Hogar la providencia, la lúdica como eje guía en el aprendizaje y desarrollo de actividades diarias.

Establecer dentro de la organización y administración del Hogar la Providencia la pedagogía como componente fundamental en el desarrollo de su objeto social.

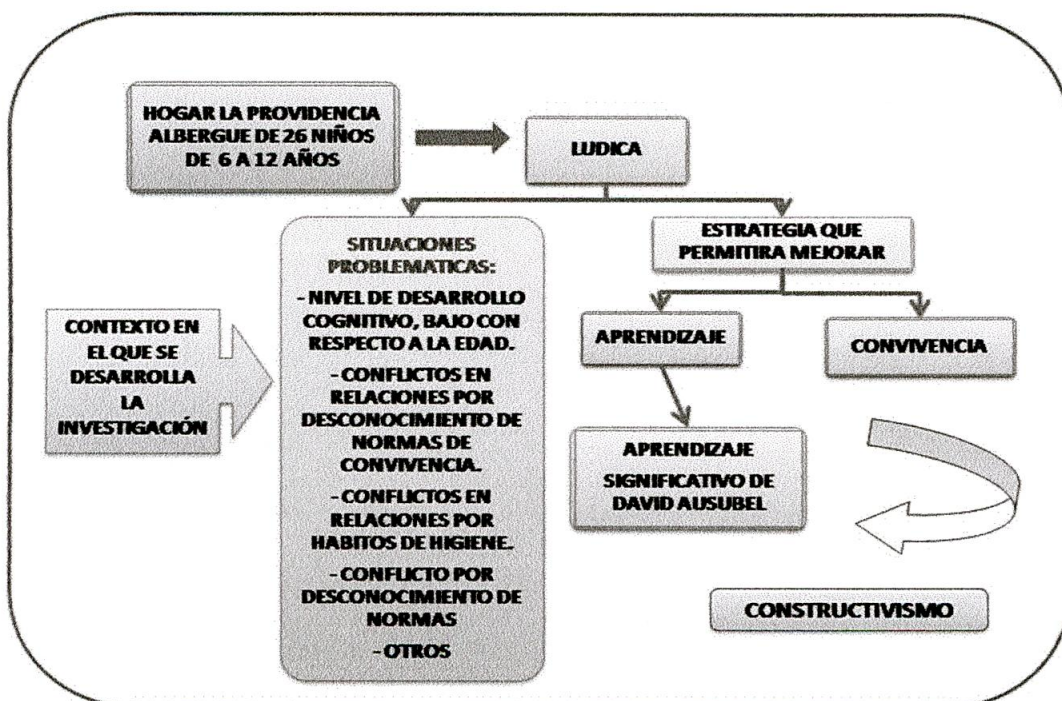
Proponer el desarrollo de un currículo y su validación desde la teoría, basado en aprendizaje significativo, mediado por la lúdica, en la orientación y enseñanza para mejorar la convivencia de los niños, del Hogar la providencia.

7. REFERENTES CONCEPTUALES DEL PROYECTO

Para ubicar al lector dentro del marco conceptual del proyecto de investigación se incluyen gráficas que tienen el propósito de clarificar la pertinencia de algunas teorías fundamentales para el proceso investigativo.

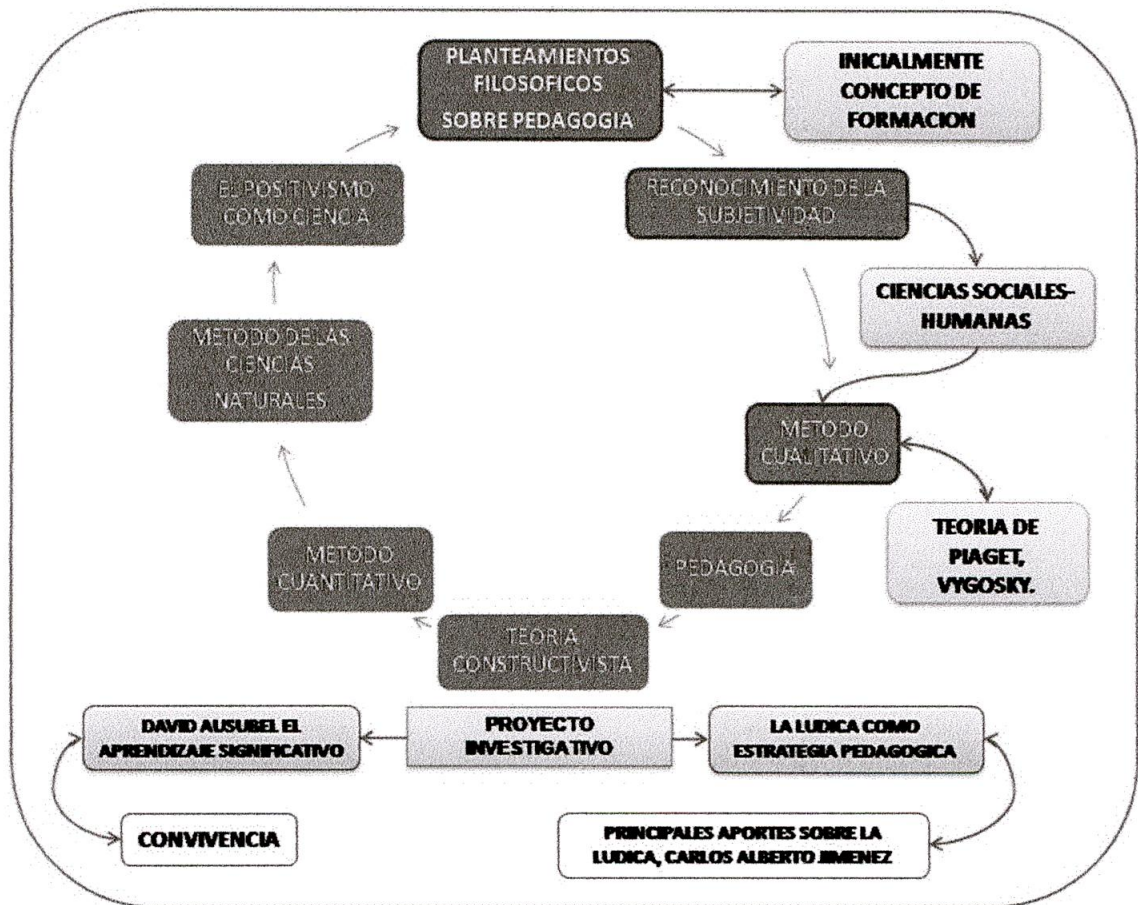
En primera instancia se parte del reconocimiento de algunos filósofos, desde los cuales se vislumbra una argumentación de la pedagogía como saber científico, inicialmente con la idea de formación y que luego viene a sufrir cambios de acuerdo con las transformaciones sociales, sus principios y fundamentos. Se retomaron algunos planteamientos teóricos de Vygostky, Piaget, como referentes dentro del aprendizaje, dando inicio al constructivismo cognitivo y por otra parte, las teorías sobre aprendizaje significativo de Ausubel desde la cual se fundamenta el proyecto de investigación. De igual manera, planteamientos sobre la lúdica y la convivencia, la importancia de éstas dentro de la enseñanza y el aprendizaje en los niños y su pertinencia para la situación problema que plantea el proyecto.

Grafica No 1. Esquema del planteamiento del problema.



En la siguiente grafica se muestra el esquema que permite apreciar globalmente los diferentes planteamientos teóricos en el marco conceptual construido dentro del proyecto.

Grafica No 2. Mapa conceptual de referentes conceptuales del proyecto.



Es importante reconocer la educación y la enseñanza, con los cambios e intereses que tiene la sociedad y la época en la cual ésta se desarrolla, sin embargo, puede decirse que la constante en todos estos cambios es esperar de la educación de niños y jóvenes la formación de hombres, esperando con ello un mayor estado de racionalización y de autonomía. No obstante, este concepto de formación humana aunque fue apoyado por Rousseau y por los filósofos de la ilustración francesa y enriquecido por la concepción histórica de Hegel, reconoce que “el hombre se desarrolla, se forma y humaniza no por un moldeamiento exterior sino como enriquecimiento que se produce desde el interior mismo del sujeto, como un despliegue libre y expresivo de la propia espiritualidad que se va forjando desde el

interior en el cultivo de la razón y de la sensibilidad, en contacto con la cultura propia y universal, la filosofía, las ciencias, el arte y el lenguaje” (Flórez, 1999 Pg 106)

Estos planteamientos del concepto de formación, han sufrido transformaciones que llevan a asociarla a través del tiempo a la pedagogía, concepto que no estaría desligado sino que asumiría su propia finalidad, “de modo que la pedagogía supere el divorcio entre medios y fines, y se ponga al frente como misión, meta y principio autorregulador de la formación humana que genera como diaria tarea, de manera más estrecha y esencial de lo que representa la salud para la medicina; de modo que el aporte a la formación de los alumnos se convierta también en el criterio de validez para enjuiciar toda acción escolar como pedagógica o antipedagógica” (Flórez, 1999 Pg 106).

Aunque actualmente el concepto de formación sigue asociado al de pedagogía, no aparece ésta desligada de algunos planteamientos desde las otras disciplinas, que buscan definirla cada una desde su perspectiva “Quizás la causa de mayor dispersión y confusión en la pedagogía se origina en los llamados “fundamentos de la educación”, constituidos por una serie de enunciados provenientes de la psicología, la sociología, la antropología, la economía, la filosofía, etc., que tratan de explicar los hechos de la educación y de la enseñanza desde sus respectivos marcos teóricos “.(Flórez, 1999 Pg 106)

Sin embargo, no basta con reconocer la formación como principio unificador para una teoría pedagógica, por lo cual ésta ha creado nuevos criterios de elegibilidad para que sea verdaderamente una teoría pedagógica o no pedagógica, de acuerdo con lo que plantea Flórez (1999)

- a. Definir el concepto de hombre que se pretende formar, o *meta* esencial de formación humana.
- b. Caracterizar el proceso de formación del hombre, de humanización de los jóvenes, en el desarrollo de aquellas dimensiones constitutivas de la formación, en su dinámica y secuencia.
- c. Describir el tipo de experiencias educativas que se privilegian para afianzar e impulsar el proceso de desarrollo.
- d. Descripción de las regulaciones que permiten “enmarcar” y cualificar las interacciones entre el educando y el educador en la perspectiva del logro de las metas de formación.
- e. Descripción y prescripción de métodos y técnicas diseñables y utilizables en la práctica educativa como modelos de acción eficaces.



A estos cinco criterios responde toda teoría pedagógica, pero también el autor nos plantea ciertos sentidos que se han formado en la pedagogía como principios esenciales, entre los cuales están, el afecto materno, la experiencia natural, el medio ambiente o el entorno del aprendizaje, el proceso de construcción interna, la interacción maestro-alumno, y una que resaltaremos o en la que se enfatizará como es el actualmente llamado constructivismo, "con base en su propia actividad consciente como el educando construye sus propias herramientas conceptuales y su propio aprendizaje, contribuyendo considerablemente con sus esquemas de coordinación y reelaboración interior a su desarrollo y autoformación, en el sentido de avanzar a niveles superiores de racionalidad, libertad y fraternidad, es un principio demostrado simultáneamente por Piaget, por Vigotsky y por el mismo Dewey, compartido por el movimiento de la Escuela Nueva de principios del siglo) XX y que en la teoría pedagógica contemporánea tiene plena vigencia, también en el constructivismo pedagógico"(Flórez, 1999 pg. 119.)

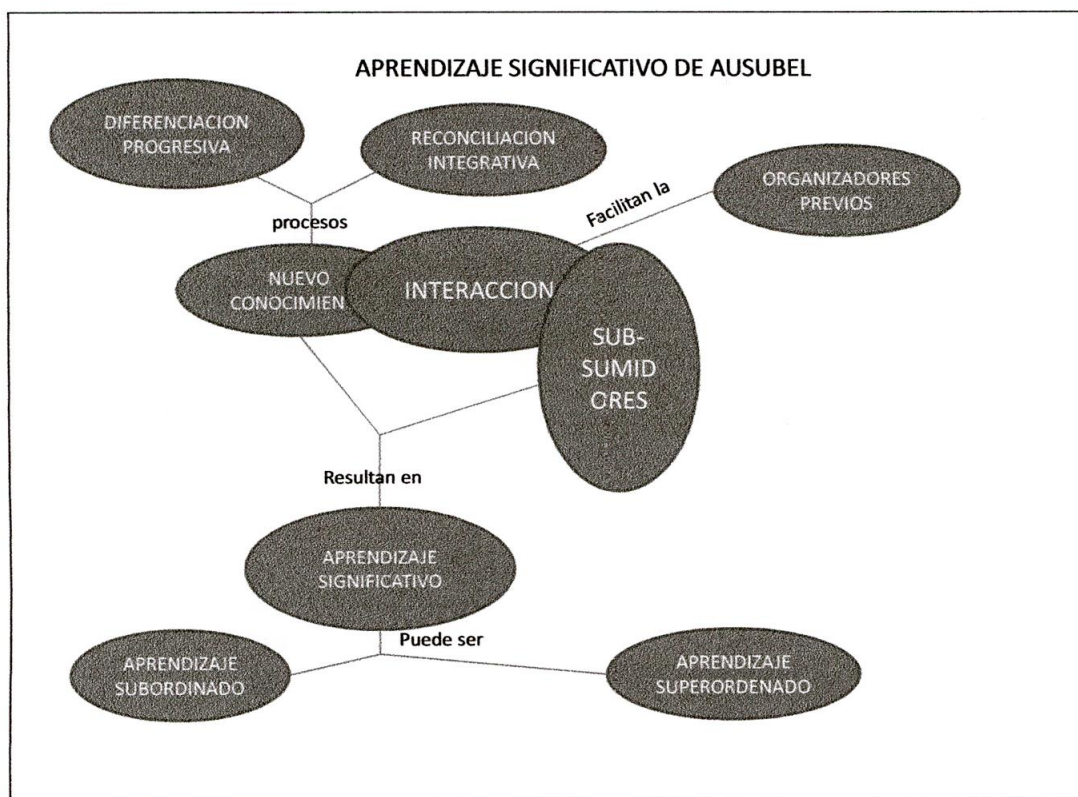
Uno de los aportes fundamentales en el desarrollo del niño ha sido sin duda la teoría de Piaget (1896-1976). La formulación de los estadios del desarrollo, ayuda a comprender el desarrollo humano y a interpretar las potencialidades y limitaciones más frecuentes en diferentes momentos del desarrollo. Los estadios que creó Jean Piaget son sin duda un referente fundamental para el diseño de actividades en el campo de la educación.

Otro autor importante en cuanto al desarrollo cognitivo del niño es Lev Vygotsky quien hizo un gran hincapié en la influencia social, aspecto que ignoró Piaget, considerando al niño un organismo biológico que se desarrolla de modo descontextualizado. Vygotsky se diferencia de Piaget, en el papel que juega el medio y la cultura. Para Vygotsky es esencial la consideración de lo social que contribuye a transformar la realidad y la educación. "El psiquismo y la conducta intelectual adulta son el resultado de una impregnación social del organismo de cada sujeto, y esto no es un proceso unilateral, sino dialéctico" (Unesco, 1993, vol XXIII nos 1-2)

Actualmente es de suma importancia el concepto de aprendizaje, cuyas bases se encuentran en estos autores: "El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación" (Rojas, Nov. 2009Pg 1). De igual manera, se puede decir que "el proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron". (Rojas, 2009 Pg. 3)

Ausubel (1973), teórico de la teoría del aprendizaje significativo considera, que en éste, la nueva información se incorpora de forma sustantiva a la estructura cognitiva y existe una intencionalidad de relacionar los nuevos conocimientos con los ya existentes en la estructura cognitiva. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. Algunos de los requisitos para lograr un aprendizaje significativo, dependen de la significatividad lógica que tenga el material que se presenta, es decir que este debe estar organizado con anterioridad, para que se dé una construcción de conocimiento. Otro requisito que depende de la organización del material corresponde a la significatividad psicológica, que permita conectar el nuevo conocimiento a los ya adquiridos, debe poseer además una memoria de largo plazo, y disposición emocional y actitudinal.

Grafica No 3 Aprendizaje significativo de Ausubel.



Tipos de aprendizaje Significativo:

a. El aprendizaje de representaciones, sucede cuando el niño adquiere el vocabulario, primero se aprenden palabras que representan objetos reales que cobran significado, sin embargo no son identificados como categorías.

b. El aprendizaje de conceptos, el niño a partir de experiencias concretas comprende que la palabra papá puede usarse también por otras personas para referirse también a sus madres.

c. El aprendizaje por proposiciones, cuando el niño ya conoce el significado de los conceptos, puede utilizar frases de negación o afirmación formando frases.

Esta diferenciación se da por tres pasos, “por diferenciación progresiva: cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía.

Por reconciliación integradora: cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía.

Por combinación: cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos” (Maldonado, 2004 Pg 25)

Para Ausubel los conocimientos previos son esquemas, representaciones que se tienen en un momento determinado de la historia de cada uno, estos esquemas incluyen “varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etc.” (2004)

Algunas de las ventajas del Aprendizaje Significativo:

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende de los recursos cognitivos del estudiante.

De acuerdo con el aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se da

cuando se logra relacionar los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que exista un interés por aprender lo que se le está mostrando. Dentro del aprendizaje significativo ya se plantea la importancia de la motivación, para lo cual se plantea este aprendizaje a través de la lúdica como estrategia, ésta permitirá estimular e incentivar al niño a participar de forma activa en las actividades planeadas, de forma que logre hacer específico e individual para cada uno, pero que repercuta en su convivencia, orientándolo así a resultados efectivos en el contexto en el que se desarrolla la investigación.

Acerca de la lúdica se puede argumentar que La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. Para autores como Díaz, "La función lúdica del sujeto es un constructo epistemológico para interpretar esa dimensión del ser humano relacionada con la imaginación y la fantasía (...)" (Díaz, 2006, Pg. 9). El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento

Carlos Alberto Jiménez V., un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, describe: "la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana." (Jiménez, 2001 Pg 11)

La lúdica está ligada a todos los aspectos del ser humano, entre éstos se resalta la convivencia diaria. De acuerdo con su definición, "Es la capacidad de vivir juntos respetándonos y consensuando las normas básicas, así como la resolución de conflictos, ya sea previniendo su aparición o evitando su escalada cuando ya se han producido" (Barrios, 2004, pg. 4) Vigotsky en su obra El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, citado por Carlos Jiménez, considera que el niño era capaz de realizar juegos donde el placer era lo menos evidente siendo lo más relevante el esfuerzo, la norma, la dificultad, de tal manera que el motivo de "lo lúdico surge cuando se construye una situación imaginaria, es decir, aquella que enuncia ciertas leyes del objetivo sensible, pero que se distancia de éste. La

construcción imaginaria sólo existe en relación a la regla, sólo es posible en ésta y viceversa". (Jiménez, 2001, Pg. 12)

El juego es como un camino abierto a muchas posibilidades, como el sueño a la imaginación, el caos al sinsentido "a los conocimientos, a los saberes y, por tanto, a la creatividad humana" (Jiménez, 2001 Pg. 47). Nuestra experiencia cultural empieza en esa interacción social, de esta manera que el juego es un espacio de posibilidades propicias para dar sentido a la cotidianidad.

7.1. SOBRE EL CONCEPTO DE LÚDICA

Existen entre los escritos de diferentes tipos como revistas, artículos e incluso textos, y demás, tan solo una aproximación al concepto de la lúdica definida desde el juego o como expresiones del ser humano que producen un gozo o placer. Sin embargo, esta conceptualización va más allá del juego, de manera que atraviesa todo el ser humano desde su nacimiento, su relación con la madre, con el medio con objetos, considerando la importancia de estructurar el concepto para la investigación, en este aparte se pretende ampliar el constructo teórico sobre lúdica y sus implicaciones en el desarrollo del ser humano.

Empezaremos por decir que la lúdica es un fenómeno de la condición subjetiva del ser humano que es dotado de sentido en su existencia social y cultural, pues el hombre a lo largo de la historia ha realizado de múltiples maneras, juegos, danzas, rituales, ceremonias de diversa índole. Prácticas que tienen un profundo significado en la existencia, "el fenómeno lúdico se manifiesta en múltiples formas de la expresión cultural, como las expresiones artísticas y folclóricas, las competencias, el juego infantil, los carnavales, etc., y generalmente las definiciones empíricas la identifican indistintamente con el juego, el goce, la recreación o el placer. Sin embargo, la lúdica no se reduce al juego como tampoco éste a la infancias, se expresa en él como una de sus manifestaciones más significativas" (Díaz, 2006, Pg. 17)

Según Héctor Díaz, definir la lúdica dentro de una investigación implica ir más allá de una simple definición, sino que implica tener en cuenta varias condiciones, pues "definir un concepto es un proceso de abstracción encaminado a establecer lo universal de los elementos que pertenecen a la clase que los contiene" de esta manera el concepto de lúdica, se identifica con el ludo, toda aquella acción que produce diversión, placer, alegría y " toda acción que se identifique con la recreación, y con una serie de expresiones culturales: teatro danza, música, competencias deportivas, juegos de azar, juegos infantiles, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otras" (2006).

También resalta el autor que todas estas prácticas lúdicas, ponen de manifiesto en cada una de ellas estructuras y sentidos diferentes, “por lo tanto su estudio se vuelve problemático porque no tendría el mismo sentido el juego de los niños, cuya función ha posibilitado a la pedagogía vincularlo a los procesos educativos, y la pelea de gallos (...) pues es evidente la diferencia y el rol que cada una de ellas cumple en la vida social”. (Díaz, 2006, Pg. 18)

Sin embargo, en todas éstas formas lúdicas, se tienen variables en común como, que a través de ellas se expresa un sentido de placer de los individuos que las realizan, son expresiones simbólicas de la realidad en las cuales se expresan imaginarios culturales de los contextos sociales, en ellas se contienen reglas de juego, o normas para su realización, expresan emocionalidad, son actividades culturales, entre otras.² Estos hechos “permiten comprender como la función lúdica del sujeto, se desarrolla a través de la cultura, mediante un sistema de representaciones simbólicas, de imaginarios de tal modo que el significado de símbolos lúdicos influye en el comportamiento social de los sujetos” (Díaz, 2006 Pg. 33)

El concepto de placer ha sido uno de los más utilizados por los especialistas, pero no se puede explicar el teatro a partir del placer, la relación de la lúdica con el placer permite comprender la función que finalmente cumple la experiencia lúdica en el sujeto.

7.2 EL DESARROLLO DE LA FUNCIÓN LÚDICA EN EL SUJETO

Con respecto a la función de la lúdica es importante señalar que las prácticas lúdicas por sí mismas no desarrollan pensamiento, por tal motivo decir que todo lo que produce placer es lúdico, para definirlo dentro del proceso de la investigación, no tiene ningún fundamento desde la pedagogía. Para el tema que nos compete es fundamental el planteamiento de la lúdica desde la pedagogía, de manera que

¹ nota aclaratoria: el autor nos plantea cuatro tesis que ponen de manifiesto la lúdica como práctica social, y como objeto de conocimiento, entre estas encontramos autores como Caillois, sostiene que los juguetes son utensilios y los juegos comportamientos divertidos y sin envergadura, abandonados a los niños cuando los adultos han encontrado algo mejor, así las armas caídas en desuso se constituyen en juguetes. Huizinga, este autor sostiene que la cultura proviene del juego, todas las manifestaciones importantes de la cultura están calcadas del juego. Caillois, interpretando una sociología a partir del juego, sostiene que este no es un residuo de viejas instituciones ni el generador de toda la cultura como lo plantea Huizinga y contrapone el principio de imitación para explicar el sentido social del juego. Y una cuarta tesis interpreta la lúdica desde la perspectiva de la transgresión del orden. (Alcantud, 1993). (Díaz, 2006Pg 33)

logre crear procesos cognitivos orientados al desarrollo y a la estructuración de pensamiento. “el solo hecho de jugar no garantiza el desarrollo del pensamiento y los llamados juegos de inteligencia, si bien posibilitan generar razonamientos, muy importantes para las prácticas pedagógicas, no necesariamente producen desequilibraciones y la transición de unos niveles de estructuración cognitiva a otros. La tesis de Piaget, sobre la relación pensamiento-juego, plantea que éste se estructura en función del desarrollo del pensamiento, y no al contrario. En este estudio se presenta el resultado de experiencias pedagógicas sobre lúdica y procesos cognitivos, los cuales validan la hipótesis Piagetiana y una interpretación del modo como se puede plantear esta relación para que la lúdica contribuya al desarrollo de pensamiento, estructurándola a procesos de pensamiento y reflexiones metacognitivas” (Díaz, 2006 Pg. 11)

Una de las génesis y desarrollo del pensamiento y del juego en el niño, se encuentran en los planteamientos teóricos de Piaget, en su estudio sobre la formación del símbolo en el niño. “su hipótesis central establece la relación del juego con la estructura y desarrollo del pensamiento y los procesos de asimilación y acomodación. Este desarrollo lo concibe en tres periodos: el primero corresponde al periodo sensoriomotor, el cual se caracteriza por los juegos de ejercicio; en el segundo periodo surge el juego simbólico, característico del periodo egocéntrico del niño. El juego simbólico no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro; y en el tercer periodo surge el juego de reglas, propio del periodo de socialización; según Piaget, la etapa superior sucede a la anterior” (Díaz, 2006 Pg. 67).³

De acuerdo a los planteamientos teóricos de Piaget el juego en el ser humano comienza desde las primeras muestras de disociación entre la asimilación y la acomodación, o desde que el niño agarra o se balancea por el placer de balancearse. Con el surgimiento del lenguaje es decir el sistema de signos y la formación del símbolo, se sucede el desarrollo del pensamiento del niño.

Ciertamente los procesos lúdicos hacen parte del ser humano y son desarrollados por este a través del lenguaje, los signos y como se ha planteado anteriormente en el contexto sociocultural.

De esta manera podemos decir que el sujeto accede al mundo a través de la lúdica, o como es planteado por Piaget a través del placer de realizar algo, que será estructurado más adelante, en los procesos de asimilación y acomodación, desarrollando así su pensamiento.

³ Nota: “solo la función diferencia a éstos como juegos, pues ejercen sus estructuras en el vacío, sin otro fin distinto al placer mismo del funcionamiento. Por ejemplo cuando el sujeto salta un riachuelo por el gusto de saltarlo y regresa luego al punto de partida para volver a comenzar. El juego simbólico comienza cuando un objeto o un gesto representan para el sujeto algo distinto de los datos de la percepción. (Díaz, 2006 Pg. 69).

En cuanto a la relación de la lúdica y la pedagogía no es novedoso, pues de acuerdo a los planteamientos de Piaget (1971) el niño aprende a través del juego, sin embargo esta relación es antigua “los orígenes de esta relación se remontan a la segunda mitad del siglo XIX y son bien conocidas, desde esta época, las intenciones de vincular el juego a los procesos educativos por parte de los pedagogos y los psicólogos del aprendizaje. Lo nuevo e innovador de esta relación no depende, de aplicar nuevos juegos y prácticas lúdicas en el aula de clase con la intención de proporcionar solamente diversión, sino de encontrar nuevos modos para establecer nexos entre los procesos cognitivos y emocionales que satisfagan los nuevos retos del aprendizaje en el contexto de la sociedad contemporánea” (Díaz, 2006Pg 81). Ciertamente lo que ha cambiado es el modo de concebir la lúdica en el ámbito pedagógico, pues “lo nuevo e innovador de esta relación no depende, de aplicar nuevos juegos y prácticas lúdicas en el aula de clase con la intención de proporcionar solamente diversión, sino de encontrar nuevos modos para establecer nexos entre los procesos cognitivos y emocionales que satisfagan los nuevos retos del aprendizaje en el contexto de la sociedad contemporánea” (Díaz, 2006 Pg. 80)

La interpretación de la lúdica para el proceso investigativo es fundamental ya que permite argumentar teóricamente la lúdica desde un propósito pedagógico en su orientación a mejorar procesos y desarrollo de los niños implicados en el proyecto, de igual manera la conceptualización de los procesos lúdicos más allá del juego o del placer.

Entre los requisitos o exigencias que debe cumplir la enseñanza según la pedagogía, para que se logre un aprendizaje se plantean de acuerdo con la pertinencia del proyecto de investigación:

a. Los retos y problemas a estudiar son tomados de la realidad.

La comunidad objeto de estudio son los niños del Hogar La Providencia, quienes conviven, se educan, comparten y recrean en el mismo espacio todos los días, como objeto de investigación, se plantea, mejorar la convivencia de acuerdo con los conflictos que se presentan, por valores, normas de higiene, etc.

b. El tratamiento y búsqueda de la situación problemática se trabaja de manera integral, se maneja en la comunidad involucrada en el contexto natural. Se plantea mediante la lúdica involucrar los niños, con temas orientados de acuerdo con la situación problema.

c. El modelo de evaluación es dinámico, lo que se evalúa es el potencial de aprendizaje que se vuelve real gracias a la enseñanza, a la interacción con quienes tienen un mayor conocimiento.

8. PROPUESTA METODOLÓGICA.

Dentro de la propuesta metodológica, se incluyó una argumentación teórica del surgimiento a través de la historia del paradigma socio-crítico, fundamentación tomada para la investigación por su aporte en la resolución de problemáticas en comunidades, desde la inclusión de los miembros, y su aporte dialéctico desde la teoría y la práctica.

A través de la historia de la ciencias una de las ideologías más exitosas en varios aspectos como el método, es el positivismo, donde la objetividad es el ideal supremo, para los positivistas “el conocimiento no era más que representación de los fenómenos en el intelecto, como si este fuera un espejo transparente y neutral. El sujeto se subordina al objeto y a sus condiciones, es decir, la verdad entendida como correspondencia entre objeto y sujeto” (Flórez, 1999, pg. 2)

Esta postura de las ciencias, ha sido criticada señalando algunas de las debilidades como:

- a- Niega al investigador la posibilidad de identificar y formular un problema relevante para la ciencia desde su intuición.
- b- Ignora que hay realidades vitales y culturales, únicas e irrepreensibles.
- c- “Asume una parte de la realidad como si fuera el todo, pues niega los fenómenos que quedan por fuera de sus instrumentos y métodos de observación y de medición. Así las ciencias sociales y humanas no están incluidas en el área del conocimiento científico” (Flórez, 1999, pg. 4)

Esta última debilidad señalada, compete directamente a las ciencias sociales humanas, “la lógica deductiva y la lógica inductiva, por medio de las cuales las ciencias naturales confirman sus enunciados hipotéticos, no son la única forma de racionalidad. Hasta Kant reconocía el valor cognitivo de la razón” (Flórez, 1999, pg. 7)

En cuanto a la racionalización del objeto del estudio como se enuncia anteriormente, Mardones plantea que la ciencia no es un edificio totalmente transparente es decir “ El científico no es un ser racional y consciente en su totalidad, de quien todos los propósitos y gestos serían objetivos (...) por grande que sea su deseo de objetividad, el investigador no se desembaraza de una vez por todas de sus creencia y de sus prejuicios, de todas las imágenes o hábitos

transmitidos y más o menos directamente impuestos por la sociedad. (Mardones, 1991, pg. 68)⁴

Como no es el propósito extendernos en los planteamientos positivistas y las críticas, solamente se pretende esbozar que es a partir de la reflexión de la ciencia para escuelas como la de Frankfurt, donde la ciencia tiene una finalidad distinta, servir a la construcción de una sociedad donde los individuos puedan ser realmente personas. Es en la obra de J. Habermas y K.O Apel, donde se origina el enfoque socio- crítico, “Habermas, siguiendo a Horkheimer, distinguirá entre el interés, que dirige el conocimiento de la naturaleza (ciencias naturales), que está orientado fundamentalmente al control y dominio de la misma, del interés práctico de las ciencias que tratan de que se establezca una buena comunicación entre los dialogantes (ciencias histórico-hermenéuticas), e interés emancipativo que orienta las ciencias sistemáticas de la acción o ciencias sociales”. (Mardones, 1991, pg. 47)

Para Habermas el conocimiento nunca es producto de individuos, o grupos humanos alejados de la cotidianidad, por el contrario se constituye siempre en base a intereses, que han ido desarrollándose a partir de necesidades naturales de la especie humana, y que han sido configurados por las condiciones históricas y sociales. “Habermas parte de un esquema de dos dimensiones para entender la sociedad en su desarrollo histórico: una dimensión técnica que comprende las relaciones de los seres humanos con la naturaleza, centradas en el trabajo reproductivo y productivo, y una dimensión social que comprende las relaciones entre los seres humanos, centrada en la cultura y las normas sociales” (Mardones, 1991, pg. 48)

La crítica de este autor estuvo dirigida a denunciar en la sociedad contemporánea la hegemonía de la dimensión técnica producida por el capitalismo industrial y el positivismo, por lo tanto lo que plantea es una solución más equilibrada tratando de librar a los seres humanos del tecnicismo. Estos planteamientos dan inicio a uno de los enfoques o paradigmas en ciencias sociales, el socio-crítico. Desde el ámbito de la investigación, un paradigma “es un cuerpo de creencias, presupuestos, reglas y descubrimientos que definen como hay que hacer ciencia; son los modelos de acción para la búsqueda del conocimiento. Los paradigmas, de hecho se convierten en patrones, modelos o reglas a seguir por los investigadores de un campo de acción determinado” (Alvarado, 2007 pg 10)

⁴ Acerca del texto de Mardones, filosofía de las ciencias humanas, se considera importante referenciarlo aquí puesto, que plantea con detalle todos los críticos o planteamientos iniciales que fueron, desvirtuando el positivismo como único método científico, y señala además el surgimiento de las ciencias sociales y su epistemología como saber científico.

8.1 EL PARADIGMA SOCIO-CRÍTICO

La fundamentación metodológica desde este paradigma es pertinente en la investigación ya que se planteó transformar la realidad de los niños dentro del Hogar la Providencia, desde la participación y reflexión de los niños y la investigadora sobre sus problemáticas al igual que en la resolución de los mismos.

Este paradigma adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa; sus contribuciones se originan de los estudios comunitarios y de la investigación participante de acuerdo con Arnal citado por, Alvarado, (2007), "tiene como objetivo promover las transformaciones sociales, dando respuesta a problemas específicos, presentes en el seno de las comunidades, pero con la participación de los miembros".

El paradigma socio-crítico tiene un carácter autoreflexivo; pues se considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos, y que se edifica mediante la construcción y reconstrucción sucesiva de la teoría y la práctica. Popkewitz (1988) citado también por Alvarado (2007), afirma que algunos de los principios del paradigma son:

- a. Conocer y comprender la realidad como praxis.
- b. Unir teoría y práctica, integrando conocimiento, acción y valores.
- c. Orientar el conocimiento hacia la emancipación y liberación del ser humano.
- d. Proponer la integración de todos los participantes, incluyendo al investigador en los procesos de autoreflexión, y de toma de decisiones consensuadas, las cuales se asumen de manera corresponsable.

Algunas de las características del paradigma aplicado a la educación son:

- a. La adopción de una visión global y dialéctica de la realidad educativa.
- b. La aceptación compartida de una visión democrática del conocimiento, así como de los procesos implicados en su elaboración.
- c. La asunción de una visión particular de la teoría del conocimiento, y de sus relaciones con la realidad y con la práctica.

La teoría crítica es el resultado de un proceso llevado por un grupo, cuyas preocupaciones sean las contradicciones en la racionalidad del grupo, a fin de implementar las acciones hacia el bien común de la organización social.

Carr y Kemmis (1988) sostienen que:

...”la ciencia social crítica intenta analizar los procesos sociales e históricos, que influyen sobre la formación de nuestras ideas sobre el mundo social...” citado por Alvarado, (2007)⁵

El enfoque o paradigma socio-crítico es tomado para el desarrollo de la investigación puesto que parte de los miembros de la comunidad, desde su problemática orientada hacia mejorar la calidad de vida de los participantes, donde también es participante la investigadora, es reflexiva e integra de forma dialéctica la teoría y la práctica en el proceso de transformar la realidad en un grupo o una comunidad.

En el campo de la pedagogía existen varias tendencias o perspectivas orientadas a métodos y técnicas diseñados para mejorar la enseñanza de manera que sea más eficiente y asegure la formación y el aprendizaje. Dentro del proceso metodológico de la investigación se tomará el modelo pedagógico constructivista donde se integran algunas teorías cognitivas con representantes teóricos como Vigostky, Piaget, y Ausubel.

En sus orígenes nace el constructivismo como una corriente epistemológica “preocupada por discernir los problemas de la formación del conocimiento en el ser humano. Según Delval (1997), se encuentran algunos elementos del constructivismo en el pensamiento de autores como Vico, Kant, Marx o Darwin. En estos autores, así como en los actuales exponentes del constructivismo en sus múltiples variantes, existe la convicción de que los seres humanos son productos de su capacidad para adquirir conocimientos y para reflexionar sobre sí mismos, lo que les ha permitido anticipar, explicar y controlar propositivamente la naturaleza, y construir la cultura. Destaca la convicción de que el conocimiento se constituye activamente por sujetos cognoscentes, no se recibe pasivamente del ambiente

El constructivismo trasladado al campo de la educación, nos lleva a plantear la aportación que realiza el individuo a su propio desarrollo y en este caso al propio proceso de aprendizaje, es decir como un proceso de construcción, a partir del conocimiento y las experiencias previas, además de la enseñanza como ayuda en ese proceso de construcción.

La concepción constructivista en el aprendizaje escolar “se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en las instituciones es promover los proceso de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. Estos aprendizajes no se producirán de manera satisfactoria a no ser que se suministre una ayuda específica mediante la

⁵ Alvarado (2007) desarrolla una investigación desde el enfoque socio-crítico para promover la participación de la comunidad en el mejoramiento de la calidad de vida, de los miembros de la Represa en El Guapo, España, tesis para obtener el título de Doctorado.

participación del alumno en actividades intencionales, planificadas y sistemáticas, que logren propiciar en este una actividad mental constructivista” (Díaz, 2000 pg. 5)

En este aparte señalaremos algunas de las aportaciones más recientes de la concepción constructivista al terreno del aprendizaje escolar y la intervención educativa. La postura constructivista se alimenta de las aportaciones de diversas corrientes psicológicas asociadas genéricamente a la psicología cognitiva:” el enfoque psicogenético Piagetiano, la teoría de los esquemas cognitivos, la teoría ausubeliana de la asimilación y el aprendizaje significativo, la psicología sociocultural vigotskiana, (...) a pesar de que los autores de éstas se sitúan en encuadres teóricos distintos, comparten el principio de la importancia de la actividad constructiva del alumno en la realización de los aprendizajes escolares”(Díaz, 2000 pg. 14)

De igual manera el constructivismo postula “la existencia y prevalencia de procesos activos en la construcción del conocimiento: habla de un sujeto cognitivo aportante, que claramente rebasa a través de su labor constructiva lo que le ofrece su entorno. De esta manera, según Rigo Lemini, (1992) se explica la génesis del comportamiento y el aprendizaje, lo cual puede hacerse poniendo énfasis en los mecanismos de influencia cultural (Vigotsky), socio-afectiva (Wallon), o fundamentalmente intelectuales y endógenos (Piaget)”. ” (Díaz, 2000 pg. 16)

Según Carretero (1993, p 21) la idea de constructivismo es que el individuo, tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos no es un simple resultado o producto del ambiente o de las disposiciones internas, sino que es una construcción propia que resulta de la interacción de estos dos factores.

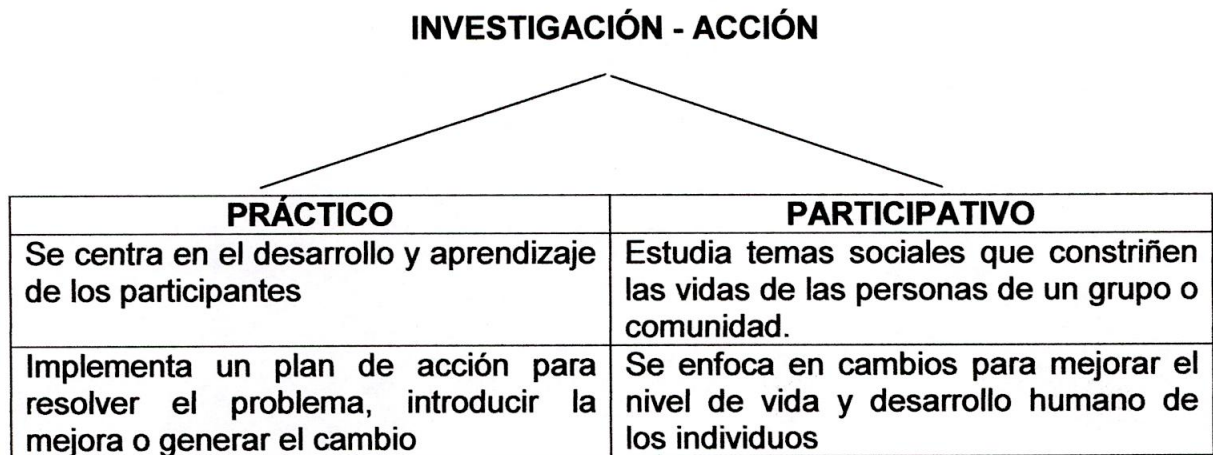
Esta búsqueda se da a través de estrategias de carácter cualitativo con la reflexión y el análisis crítico sobre la calidad del conocimiento y de la formación que se imparte, por lo cual la investigación pretende darse en un proceso continuo de formación, con marcos de referencia percibidos y vivenciados por las personas implicadas en el proceso y en el mismo contexto donde se vive el problema objeto de estudio: La lúdica. En consideración a lo anterior se toma como vía para su desarrollo, mediante la investigación acción participativa, como proceso que dio oportunidad de resolver problemas cotidianos y mejorar prácticas concretas. Es decir que de acuerdo al planteamiento del problema se propuso mejorar en el Hogar la Providencia los procesos de aprendizaje y la convivencia utilizando como estrategia la lúdica desde un diseño de investigación acción- participativa, que permitió involucrar a los niños que desde ya son participantes en el problema, y los mejor capacitados para abordarlo en este entorno.

El proceso metodológico se basó en la participación acción, desarrollada en ciclos, como esquema organizativo se realizó un diseño cuasi-experimental y como

estrategia de intervención se desarrolla un currículo orientado desde el aprendizaje significativo de Ausubel.

Ubicamos al lector dentro del diseño de la investigación-acción y aspectos pertinentes en la investigación con la siguiente gráfica.

Grafica No 4 Modelo investigación acción-participativa.



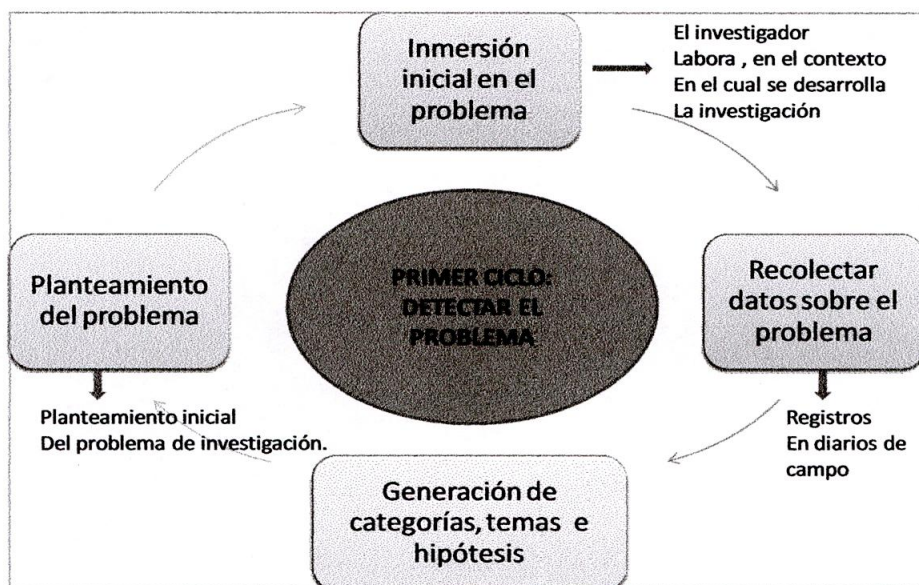
La investigación acción participativa propone “esencialmente propiciar el cambio social, transformar la realidad y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación” (Sampieri, 2008 Pg. 706)

Este mismo autor Sampieri citando en su texto a Sandín resume las características de la investigación-acción:

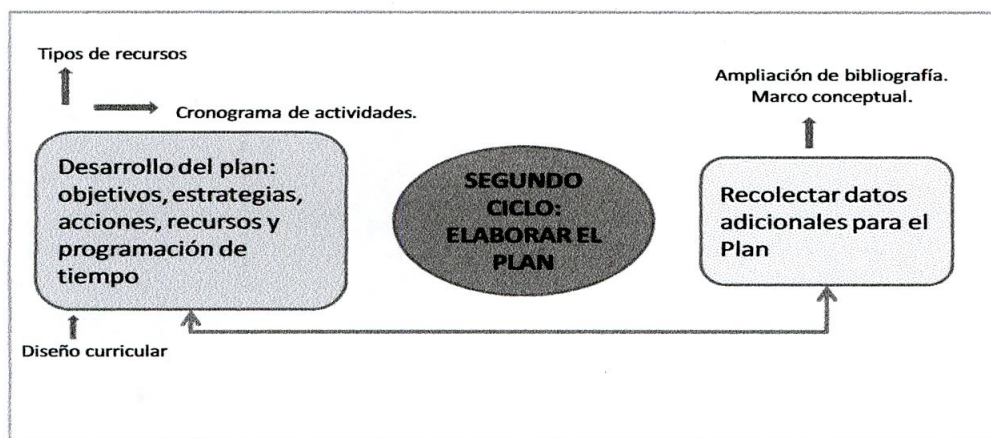
1. La investigación-acción envuelve la transformación y mejora de una realidad (social, educativa, administrativa, etc.). De hecho, se construye desde esta.
2. Parte de problemas prácticos y vinculados con un ambiente o entorno.
3. Implica la total colaboración de los participantes en la detección de necesidades (ellos conocen mejor que nadie la problemática a resolver, la estructura a modificar, el proceso a mejorar y las prácticas que requieren transformación) y en la implementación de los resultados del estudio” (Sampieri, 2008 Pg. 707)

La investigación planteada desde el diseño de investigación-acción incluye ciclos para su desarrollo que se ilustran a continuación.

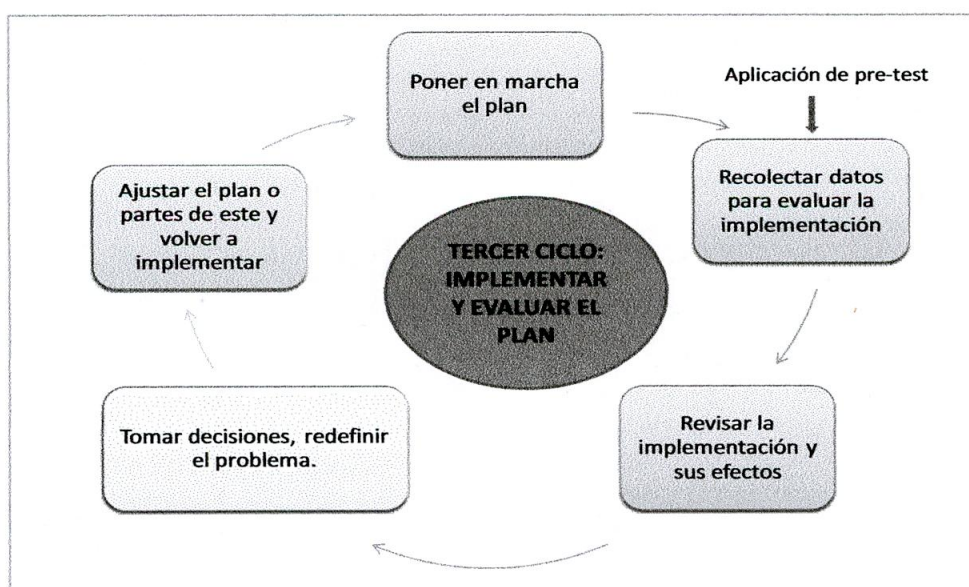
Grafica No 5 Primer ciclo detección del problema



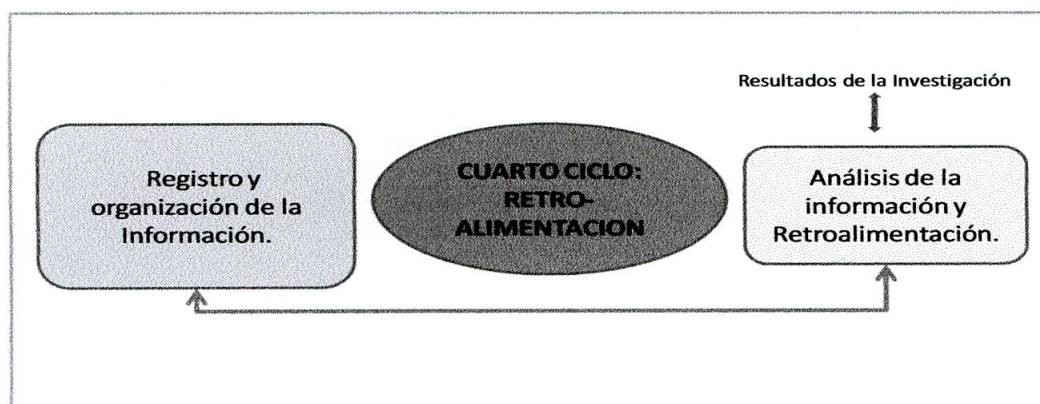
Grafica No 6 Segundo ciclo elaboración del plan



Grafica No 7 Tercer ciclo implementación y evaluación del plan



Grafica No 8 Retroalimentación



8.2 DISEÑO CUASI-EXPERIMENTAL

Con el fin de dar coherencia a la resolución del problema de investigación se propuso como estrategia organizativa y método complementario, un diseño cuasi-experimental. “los diseños cuasi-experimentales manipulan deliberadamente una variable dependientes, solo que difieren de los experimentos “puros” en el grado de seguridad o confiabilidad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos” (Sampieri, 2008 Pg 203) donde el grupo es seleccionado por el investigador, o ya están formados antes de la investigación, es decir que no se asignan al azar, aunque la propuesta investigativa es validada desde su fundamentación teórica se aplicó un pretest, (Anexo 1. Formato Pre-test), un tratamiento (propuesta curricular) y el análisis desde la validación teórica de la propuesta de investigación. “Es un diseño formado por un solo grupo experimental, recibe un tratamiento y sus resultados son analizados al finalizar el mismo” (Joan, 2001 Pg. 20)

GRUPO	PRE-TEST	TRATAMIENTO	ANALISIS
E	O	X	

E= 15 NIÑOS Y NIÑAS DEL HOGAR LA PROVIDENCIA DE 6 A 8 AÑOS.
O= PRE- TEST

Pre-test:

ACTIVIDAD	OBJETIVO	EJES TEMÁTICOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	RECURSOS
Vamos a Comunicarnos	Reflexionar sobre nuestro comportamiento, aseo, entorno, y relación con nuestros compañeros.	Área Física, Estética, Ética, Espiritual, comunicativa	1. Juego. Departamento de quejas y reclamos.	Encuesta, llenada por un adulto, de acuerdo a la queja presentada por el niño o niña.	Hojas blancas con formato, lápices, letreros

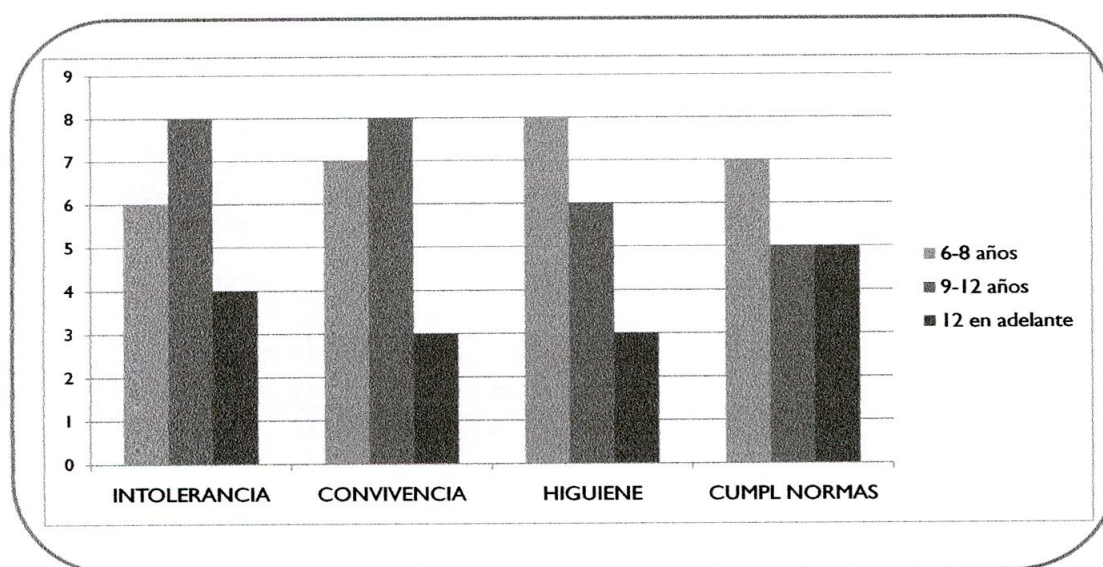
X= LA LÚDICA DESDE EL DESARROLLO DE DIFERENTES TEMÁTICAS. PROPUESTA CURRICULAR.

ANÁLISIS – VALIDACIÓN TEÓRICA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

8.2.1 Análisis de aplicación del pre-test

En la grafica siguiente se muestran los resultados arrojados en la aplicación del pre-test de acuerdo a la actividad planteada.

Grafica No 9 Resultados aplicación pre-test



Categorías:

- a. niños que argumentan intolerancia.
- b. niños que argumentan tener problemas con otros niños.
- c. niños que argumentan que otros no se bañan.
- d. niños que argumentan que otros no obedecen.

Nota: Participaron 17 niños en edades de 6 a 14 años.

8.3 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

a. Diarios de campo:

b. Encuesta:

8.4 RECURSOS

Recursos materiales: Hojas de papel, lápices, titeres, cartulina, marcadores, láminas diferentes (aseo, partes de la casa).

Recursos humanos: la investigadora y personas a cargo de los niños en el hogar la providencia.

8.5 CRONOGRAMA DEL PROYECTO

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	INSTRUMENTO RECOLECCION DE INFORMACION	PERSONA QUE RECOLECTA LA INFORMACION
Septiembre 18- 2009 PRIMER CICLO	Observación, cotidianidad de los niños, en el hogar la providencia.	Identificar posibles problemáticas relacionadas con el cumplimiento de reglas.	Registro de información en diario de campo.	La investigadora.
Octubre 08-2009 PRIMER CICLO	Observación, cotidianidad de los niños, en el hogar la	Identificar problemáticas relacionadas con el desempeño de	Registro de información en diarios de campo.	La investigadora

	providencia.	los niños en la escuela.		
Noviembre 05-2009 PRIMER CICLO	Observación en la cotidianidad, en las horas de la tarde después de asistir al colegio.	Identificar qué tipo de actividades desarrollan los niños en su tiempo libre.	Registro de información en diario de campo.	La investigadora
Febrero 23 de 2010 PRIMER CICLO	Observación en reunión realizada por las personas a cargo de los niños, con los niños sobre problemáticas como el aseo y cumplimiento de los horarios para asistir al colegio.	Escuchar las problemáticas manifestadas por las personas que están a cargo de los niños, y como los niños expresan sus conflictos. Reformular el planteamiento del problema. Delimitación del proyecto.	Registro de información en diario de campo. Anexo 2	La investigadora
Marzo 10 2010 SEGUNDO CICLO	Departamento de quejas y reclamos	Realizar un pre-test.	Encuesta	La investigadora
Abril 7 AL 12 de 2010 TERCER CICLO	Propuesta didáctica, DISEÑO DE CURRÍCULO, (aprendizaje significativo)	Incorporar en el diseño curricular la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel, desarrollado mediante la lúdica.		La investigadora
Mayo 12 al 16 de 2010 CUARTO CICLO	Validación del diseño del currículo.	Verificar la fundamentación teórica y pertinencia del diseño curricular.		La investigadora



9. PROPUESTA CURRICULAR

Dentro de la propuesta educativa, se plantea el diseño curricular de acuerdo a los lineamientos establecidos o dados por el Ministerio de Educación, (se presenta en el esquema) y en relación con la teoría de David Ausubel, aprendizaje significativo.

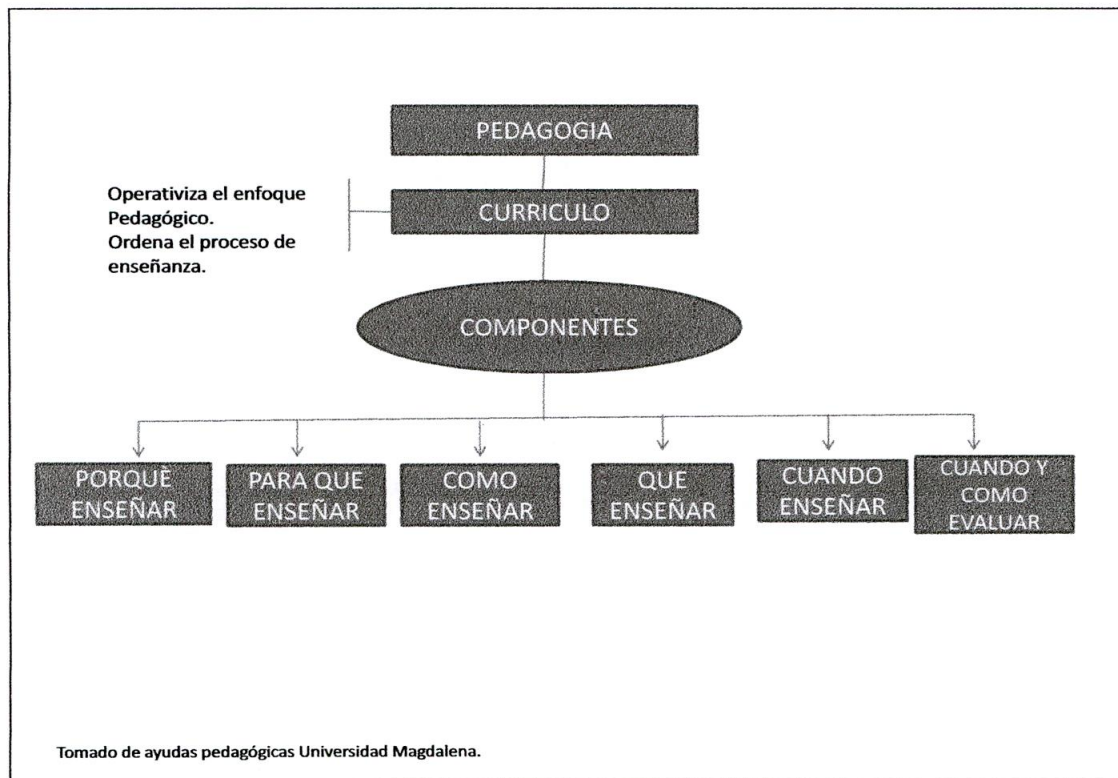
9.1 REFERENTES CONCEPTUALES

Se incluye en este aparte aproximaciones conceptuales en cuanto a que es y para qué sirve el currículo, los planteamientos de acuerdo al aporte de la teoría de aprendizaje significativo en el proyecto de intervención, aportes teóricos de la lúdica en las actividades planeadas, su pertinencia desde diversas formas lúdicas, como proceso cognitivo. La pertinencia de las temáticas, el desarrollo de algunas actividades y finalmente como se evaluará todo el proceso.

El currículo, según algunas aproximaciones al concepto, se define como una descripción anticipada y sintetizada de un proyecto global. La descripción planeada o abreviada de un proceso educativo Institucional, o atributos o características inherentes a las acciones o a la filosofía en el marco de referencia de una institución educativa. En la presente investigación el currículo tiene el objeto de definir desde la orientación teórica propia de la investigación con autores como David Ausubel, como principal para el caso de las teorías cognitivas, la orientación teoría filosófica desde la cual se intervendrá en la comunidad objeto de estudio. Es decir, la importancia del currículo dentro del proyecto investigativo, es que este permitirá orientar, planear e identificar los contenidos mediante los cuales se busca intervenir en la comunidad objeto de estudio, permitiendo direccionarlos hacia la enseñanza y aprendizaje según las necesidades ya identificadas de los niños del Hogar la Providencia.

Dentro del currículo podemos encontrar los siguientes componentes:

Grafica No 10 Componentes del currículo.



De acuerdo con el contexto normativo nacional constituido en la Ley 115 o Ley General de Educación, el currículo se define de la siguiente manera: "Currículo es el conjunto de criterios, planes de estudios, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional" (MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, 1998,pg. 34)

Por otra parte el diseño curricular planteado para este proyecto de investigación es participativo ya que requiere de la colaboración de todos los actores involucrados en el proceso formativo de los niños del Hogar la Providencia. Resaltando siempre que de acuerdo al componente teórico el diseño curricular está centrado en el alumno. Es decir que no es un modelo tradicional donde el maestro tiene el saber y el alumno es receptor pasivo de aprendizaje.

De acuerdo con algunos aportes desde el modelo constructivista (planteado como modelo dentro de la investigación) "se rechaza la concepción del alumno como un mero receptor o reproductor de los saberes culturales, así como tampoco se acepta la idea de que el desarrollo es la simple acumulación de aprendizajes específicos. (...) lo anterior implica que la finalidad última de la intervención

pedagógica es desarrollar en el alumno la capacidad de realizar aprendizajes significativos por si solo en una amplia gama de situaciones y circunstancias. (...) en el enfoque constructivista la idea central se resume en la siguiente frase: enseñar a pensar y actuar sobre contenidos significativos y contextualizados” (Díaz, 2000 pg. 18)

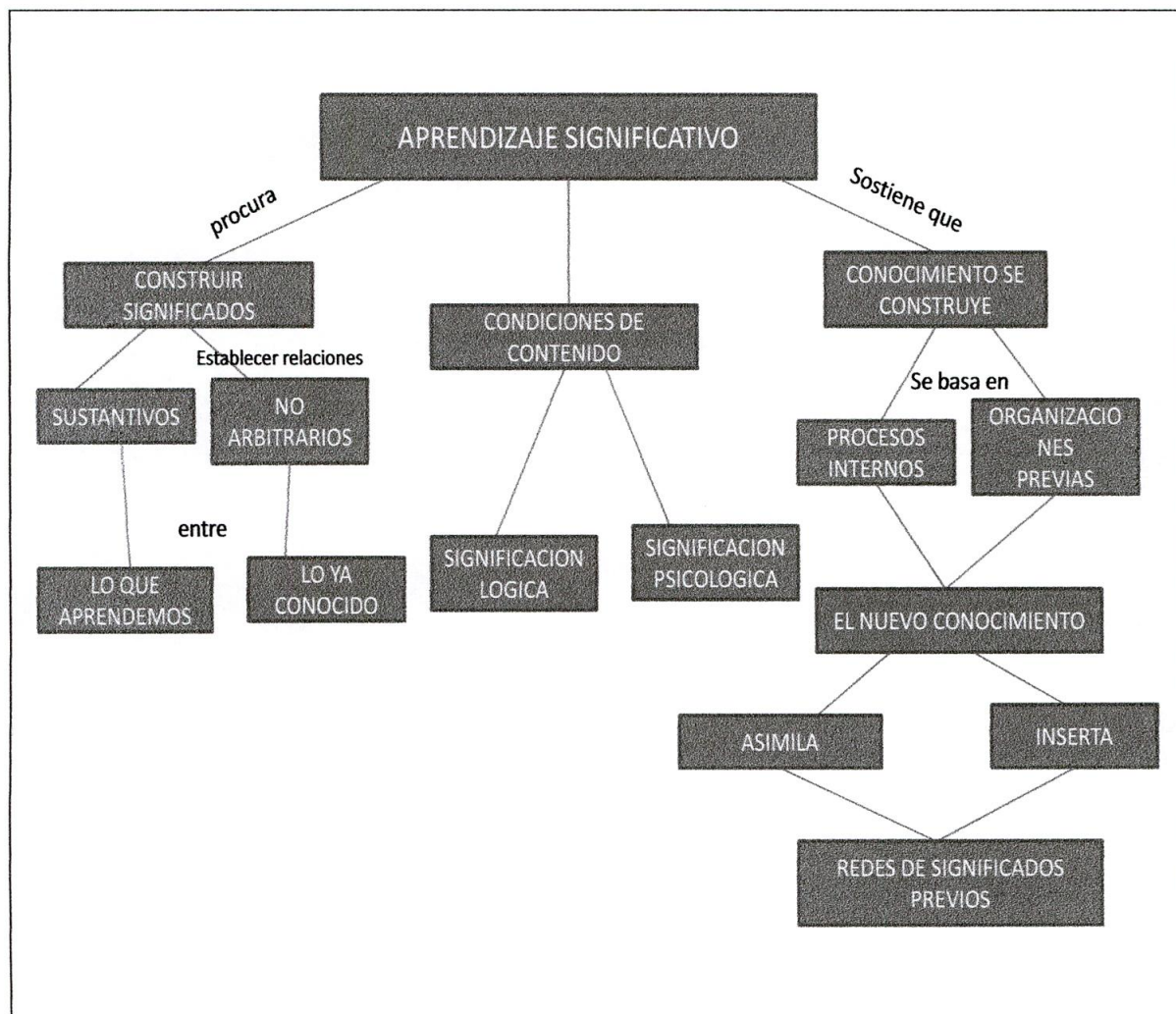
De igual manera como se planteó inicialmente el aporte del aprendizaje significativo, aunque ya fueron citados en la fundamentación teórica del proyecto de investigación, conviene revisar nuevamente algunos apartes de esta teoría para el diseño curricular.

Partimos de que el aprendizaje no es una simple asimilación pasiva de información, que es el niño para el caso quien transforma y estructura e interacciona, con los conocimientos previos y sus características personales.

El grado de aprendizaje depende del nivel de desarrollo cognitivo. El aprendizaje implica un proceso de reorganización interna de esquemas, y que este se produce cuando entra en conflicto lo que el alumno ya sabe con lo que debería saber.

El siguiente mapa conceptual muestra fundamentos de la teoría.

Grafica No 11. Teoría de aprendizaje significativo de Ausubel.



Ausubel⁶, sostiene que existen tres fases del aprendizaje significativo, que señalaremos brevemente. La fase inicial de aprendizaje; en esta fase la información es constituida por piezas o partes aisladas, se tiende a memorizar o interpretar en la medida de lo posible estas piezas, se da un procesamiento global y la información aprendida es concreta y vinculada al contexto específico.

La fase intermedia de aprendizaje; en esta se empiezan a encontrar similitudes entre las partes aisladas y llega a configurar esquemas o mapas cognitivos, se va realizando un procesamiento más profundo y el conocimiento aprendido se vuelve más aplicable.

⁶ Citado por DIAZ, Frida, en su texto Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, México 2000 Pg. 18

En la fase terminal del aprendizaje; los conocimientos adquiridos en las fases anteriores por esquemas o mapas cognitivos llegan a estar más integrados, como consecuencia de ello las ejecuciones comienzan a ser más automáticas y a exigir un menor control consciente.

9.2. PROPÓSITOS

Por otra parte la propuesta curricular encuentra su justificación, en la medida en que propone en el niño, su adaptación al medio, en la convivencia y el desarrollo de las sus dimensiones, mediadas por actividades lúdicas orientadas específicamente a situaciones problema identificadas en este grupo del Hogar la Providencia, que permitirá generar cambios significativos no solo en la convivencia sino en aprender contenidos de forma significativa, es decir interiorizada en la vida de los niños, por lo cual se potenciara que el niño genere cambios significativos en su convivencia diaria.

- a. Se interese y participe en actividades culturales, sociales y recreativas de su grupo, familia y comunidad.
- b. Utilice sus experiencias, nociones, destrezas y habilidades al resolver problemas o situaciones cotidianas, en su entorno.
- c. Practica hábitos de higiene personal, ambiental y medidas de prevención de riesgo de enfermedades.
- d. Practica valores morales, sociales necesarios en la construcción de una convivencia pacífica.
- e. Valora las creencias, costumbres y tradiciones propias y de los demás.
- f. Se integra y coopera en juegos y actividades grupales que le permiten reafirmar su yo y aceptar las diferencias de los demás.
- g. Reconoce que todos los niños y niñas tienen los mismos derechos y deberes.
- h. Se expresa, argumenta y comunica sus ideas, vivencias y sentimientos utilizando todos sus recursos creativos y lingüísticos.

9.3 METODOLOGÍA

De igual manera dentro de la metodología del currículo se plantean actividades mediadas por la lúdica, entendiendo lúdica como: una dimensión epistemológica creada por el hombre para nominar la creatividad y la fantasía, se encuentra ligada a todas las dimensiones del desarrollo humano. Carlos Alberto Jiménez lo resume de esta forma "la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana."(1999)

Dentro de la lúdica encontramos el juego como un espacio de posibilidades propicias para dar sentido a la cotidianidad, "el fenómeno lúdico se manifiesta en múltiples formas de la expresión cultural, como las expresiones artísticas y folclóricas, las competencias, el juego infantil, los carnavales, etc., y generalmente las definiciones empíricas la identifican indistintamente con el juego, el goce, la recreación o el placer. Sin embargo, la lúdica no se reduce al juego como tampoco éste a la infancias, se expresa en él como una de sus manifestaciones más significativas" (Díaz, 2006, Pg. 17)

Ahora bien con respecto a la función de la lúdica es importante señalar que las prácticas lúdicas por sí mismas no desarrollan pensamiento, desde la pedagogía, la lúdica permite crear procesos cognitivos orientados al desarrollo y a la estructuración de pensamiento, (estos planteamientos están fundamentados y ampliados con anterioridad en el marco teórico de la investigación).

Es a partir de la lúdica desde donde se plantean las actividades programadas en el currículo, orientadas conocidamente hacia un aprendizaje significativo, en estas se incorpora actividades como juego de rondas, talleres de títeres, lecturas de cuentos, pintura etc. De igual manera las temáticas propuestas están orientadas de acuerdo a la problemática y necesidades de ser instauradas en el desarrollo cognoscitivo de los niños como hábitos encauzados a mejorar la calidad de vida, tanto en el Hogar la Providencia como en su entorno familiar. Vale la pena anotar que en estas temáticas se van incorporando actividades consecuentes, como se muestra en el desarrollo de la primera temática, sobre higiene en la que se incluyen tres actividades desarrolladas.

9.4. CONTENIDOS

Por otra parte el contenido de las temáticas son correlacionadas y secuenciales de manera que el aprendizaje sea progresivo desde la fase inicial, fase intermedia y fase final, permitiendo una mayor integración de estructuras permitiendo ejecutarse hábilmente y con dominio propio.

- a. Primera Temática; **la Higiene**, en esta se incorporan aspectos tanto personales como del entorno, dada la necesidad de enseñar a los niños la importancia de estar sano, saludable y tener una presentación agradable tanto física como emocional.
- b. Segunda Temática; **Autoestima**, tema orientado a construir una autoestima sana, en el reconocimiento de yo, fomentando el respeto, en igualdad con los demás.
- c. Tercera Temática; **soy único**, en reconocimiento de las diferencias tanto de raza, sexo y personalidades, la temática es orientada al enriquecimiento y transformación del entorno desde las particularidades de cada uno.
- d. Cuarta Temática; **Conflictos**, el tema es direccionado a que el niño logre reconocerse potencialmente como un mediador, y sujeto a demostrar coherencia entre su pensar y actuar.

Por otra parte, el cómo y cuándo evaluar, se planea realizar de manera reflexiva, focalizada parcialmente, por partes de los aprendizajes que se esperan, en varios momentos del desarrollo de cada una de las actividades, esta se da en tres formas:

- a. Autoevaluación: considerada como la evaluación que realiza cada niño de su mismo desempeño.
- b. Heteroevaluación: en esta la persona o maestro que orienta, planifica e implementa el proceso evaluativo.
- c. Coevaluación: esta se realiza en conjunto, ya sea por grupos, o todo el grupo en su conjunto.

A continuación se presentan esquemáticamente, los temas, la intensidad horaria, el tiempo de duración del tema y los objetivos.

9.5 SECUENCIAS DEL PROCESO

MES: UNO	✚ FEBRERO 1 AL 28 -	
TEMATICA:	✚ HIGIENE	
CANTIDAD DE HORAS	✚ TOTAL HORAS = 40 DE LUNES A VIERNES- DOS HORAS DIARIAS	
SUBTEMAS	PROPÓSITOS	ACTIVIDAD
✚ EL ASEO ES SALUD	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Aprendo la importancia del aseo para mi salud, y de mis compañeros. ✚ Muestro en mi presentación personal y habitación lo primordial del orden y la limpieza. ✚ Demuestro a mi familia mi aptitud frente al orden y limpieza. ✚ Siento agrado por las prácticas de aseo. ✚ Se ve motivado a promover prácticas de higiene en su entorno. ✚ Desarrollo y construyo relaciones afectuosas con los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Desarrollo de carteleras. ✚ Lecturas de cuentos, sobre el aseo. ✚ Principio de vida. ✚ Juego ronda, las partes del cuerpo. ✚ Dinámicas varias. ✚ Decoración de paredes alusivas al tema.
<ul style="list-style-type: none"> ✚ MI HIGIENE PERSONAL ✚ MIS ELEMENTOS DE ASEO ✚ PROTEJO MI CUERPO 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Pongo en práctica los conocimientos adquiridos en hábitos saludables. ✚ Desarrollo sentimientos positivos en relación a mi cuerpo. ✚ Me siento motivado a cuidar y proteger mi cuerpo de enfermedades ✚ Me siento una persona digna con valor e igualdad frente a los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Lecturas. ✚ Principio de vida. ✚ Juego de Ronda. ✚ Títeres



MES: DOS	✚ MARZO -	
TEMATICA:	✚ AUTOESTIMA	
CANTIDAD DE HORAS	✚ TOTAL HORAS = 40 DE LUNES A VIERNES- DOS HORAS DIARIAS	
SUBTEMAS	PROPÓSITOS	ACTIVIDAD
✚ SOY ESPECIAL ✚ ME CONOZCO A MI MISMO ✚ RECONOZCO A MIS AMIGOS	✚ Reconozco todos mis valores. ✚ Demuestro mis destrezas en diferentes contextos. ✚ Comprendo e identifico mis cualidades personales y culturales que me hacen especial. ✚ Ayudo a mis compañeros a valorarse así mismos, para fomentar una sana autoestima.	✚ Lectura de cuento. ✚ Juego de roles ✚ Dibujos de profesiones. ✚ Juego de rondas.

MES: TRES	✚ ABRIL	
TEMATICA:	✚ SOY UNICO	
CANTIDAD DE HORAS	✚ TOTAL HORAS = 40 DE LUNES A VIERNES- DOS HORAS DIARIAS	
SUBTEMAS	PROPÓSITOS	ACTIVIDAD
✚ SOMOS DIFERENTES ✚ MIS VALORES ✚ MIS DERECHOS Y DEBERES	✚ Aprendo a reconocer las diferencias entre mis compañeros y yo. ✚ Regulo mis sentimientos en diferentes situaciones, para fomentar primeramente la obediencia. ✚ Demuestro respeto ante los desacuerdos con mis compañeros.	✚ Lectura sobre cuentos de diferentes culturas. ✚ Presentaciones de bailes culturales. ✚ Juego de roles.

MES: CUATRO	✚ MAYO	
TEMATICA:	✚ CONFLICTOS	
CANTIDAD DE HORAS	✚ TOTAL HORAS = 40 DE LUNES A VIERNES- DOS HORAS DIARIAS	
SUBTEMAS	PROPÓSITOS	ACTIVIDAD
<ul style="list-style-type: none"> ✚ AYUDO A SOLUCIONAR CONFLICTOS ✚ SOY COMPRENSIVO ✚ APRENDO COMUNICARME. A 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Tengo conocimiento sobre qué es un conflicto, y cuando y como se puede generar. ✚ Pongo en práctica alternativas para la resolución de conflictos. ✚ Reconozco que el dialogo es un mecanismo fundamental en la resolución de conflictos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Representación de conflictos. ✚ Juego de roles ✚ Taller de títeres. ✚ Dinámicas grupales de integración.



9.6 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Conforme a los parámetros y la fundamentación teórica de la propuesta investigativa, la evaluación general del currículo obedecen a crear en el niño, individualmente un criterio reflexivo construido desde el aprendizaje cognitivo a la vez que desde el contexto, es decir el hecho de que se evalúe al tiempo de terminación de cada actividad desde el maestro cuidador, o de sus propios compañeros, corresponde a la correlación de hacer que el aprendizaje aprendido no sea vulnerable al olvido, sino como un continuo en el que la información este integrada en sus esquemas mentales y funcione con mayor autonomía. De manera que el aprendizaje sea individual y colectivo, orientado a mejorar todo un ambiente o contexto (hogar la providencia).

Entonces se busca como "Enseñar a pensar y actuar sobre contenidos significativos y contextuados" (Díaz, México, 2000 pg. 16) Pues la construcción en el sujeto esta dado desde su construcción cognitiva a través de aquello que aprende y desde su entorno social e interacciones con los otros.

9.7 MICRODISEÑO CURRICULAR

9.7.1 Unidad Uno

- Higiene

↓ *ACTIVIDAD UNO: EL ASEO ES SALUD.*

Objetivo: Aprender que las practicas de higiene personal son indispensables para mantenerse saludable.

Tiempos:

1. Tiempo de lectura.
2. Principio de vida.
3. Tiempo de juego.
4. Tiempo con otros.
5. Tiempo de reflexión.

RECURSOS UNIDAD 1

- a. Salón amplio,

- b. Carteleras, con dibujos sobre implementos de aseo
- c. Carteleras con sitios de la casa.
- d. Títere.

T1= Lectura. EL ASEO ES SALUD.

Ruperto es un niño que tiene cinco años y desconoce el significado de la palabra aseo. Pero por fin lo convencieron de tomar un baño y asearse”

“El no sabe el nombre de los implementos de aseo ni la función de cada uno de ellos”.

Lo ayudaremos a descubrir para que sirve cada uno de los siguientes implementos:

- a. Cepillo de dientes: sirve para? Cuando la utilizamos?
- b. Crema dental: Sirve para? Cuando la utilizamos?
- c. Toalla. Sirve para? Cuando la utilizamos?
- d. Jabón. Sirve para? Cuando la utilizamos?
- e. Cepillo o peineta de cabello. Sirve para? Cuando la utilizamos?
- f. Corta uñas. Sirve para? Cuando la utilizamos?
- g. Talcos. Sirve para? Cuando la utilizamos?

T2= Principio de vida.

- a- Tu piel se reanima cuando te bañas. Y tu cuerpo se libera de las suciedades acumuladas por la contaminación ambiental.
- b- La grasa excesiva y secreciones, como el sudor, se acumulan en tu piel.
- c- Sabes cuales son las partes de tu cuerpo que necesitan de una limpieza mucho más cuidadosa?
Que hemos aprendido?

T3= Tiempo de Juego.

JUEGO CON MI CUERPO

Paso uno.

Realización de la Ronda “las partes del cuerpo”.

Organización: Circulo sencillo.

Desarrollo: los niños deberán indicar en su propio cuerpo las partes mencionadas.

Cabeza, hombros Rodillas y pies y todos aplaudimos a la vez.-

Orejas boca y cuello también y todos caminamos a la vez.

Hombro codos y mano también y todos saltamos a la vez.

Uñas manos cintura y cola y todos a la vez movemos la cola



Dientes boca, pestañas, nariz
Y todos muy felices comiendo maíz.
Esta se repetirá tres veces.

Paso 2

Dinámica la pulga

Que yo tengo una pulga,
Que me pica en la cabeza, el niño responde individualmente al señalarlo, como se asea la cabeza.
Que me pica en la boca, el niño responde individualmente al señalarlo, como se asea la boca.
Que me pica en la rodilla, el niño responde individualmente al señalarlo, como se asea la rodilla y el cuerpo.
Que me pica en la mano, el niño responde individualmente al señalarlo, como se asea la mano, y cuantas veces al día.
Como ya no la quiero se la paso a "nombre otro niño"
Que yo tengo una pulga.... Continúa de nuevo.

T=4 Tiempo con otros.

Reunidos en grupos los niños dramatizaran los diferentes momentos del aseo.

- a. Baño diario
- b. Aseo de la boca.
- c. Las sensaciones de estar limpio.

T=5 Reflexión.

Un niño sano o una niña sana.

- Se lava las manos.
- Se baña
- Esta limpio
- Se asea los dientes
- Se peina

EVALUACIÓN.

⊕ Autoevaluación:

Se le pedirá a cada niño o niña que asigne un número de caritas de acuerdo a su participación en clase.

Lo intente. La próxima vez lo hare mejor = una carita.

Lo hice. Puedo hacerlo mejor= dos caritas.

Me felicito. Lo hice muy bien=tres caritas

⊕ Heteoevaluación: El maestro evalúa de acuerdo al desempeño.

⊕ Cooevaluación: el grupo evalúa en conjunto.

↓ ACTIVIDAD DOS: Mi higiene personal

Objetivo: Aprender a realizar el aseo en forma individual.

Tiempos:

1. Tiempo de lectura.
2. Principio de vida.
3. Tiempo de juego.
4. Tiempo con otros.
5. Tiempo de reflexión.

T=1 Tiempo de lectura.

EL BAÑO

M e levanto pronto, me baño enseguida

El baño me deja muy despierto y limpio,

Me baño en verano, en el agua fría.

Pero ya en el invierno mejor calentita.

El baño se debe tomar todo el año: primavera, verano, invierno otoño.

Porque si te bañas estas fuerte y sano.

Limpia las orejas, cuello pies y manos.

T=2 Principio de vida

- a. El baño es agradable, y bueno para la salud.
- b. Debemos bañarnos todos los días.
- c. Nos veremos limpios y agradables.

T=3 Tiempo de Juego

La zorra escondida

Formación: se escoge a uno de los niños o niñas para representar la "zorra" esta se coloca a un lado del patio o salón. Los niños representarán a los animales del corral.

Desarrollo: los animales temen a la zorra pero cuando saben que descansa en su cueva salen a jugar. Todos se acercan hasta la puerta de la cueva y dicen: estas ahí zorra?

La zorra contesta de la siguiente manera cada vez que los niños y niñas preguntan:

- Sí, me voy a bañar.
- Si me estoy lavando el pelo.
- Si me estoy lavando las orejas.
- Si me estoy enjabonando la espalda.
- Si me estoy enjabonando las patas.
- Si me estoy secando.
- Si me estoy peinando
- Si me estoy colocando la ropa limpia.
- A la última respuesta de la zorra dice: “sálvese quien pueda” salta, salta sobre los animalitos para atraparlos y traerlos a la cueva.

T=4 Tiempo con otros, y reflexión.

- a. Al bañarnos evitaremos enfermedades?
- b. Qué partes del cuerpo son importantes al asearnos?
- c. Es importante bañarnos muy bien cada uno sus partes intimas.

EVALUACIÓN.

- ⊕ Autoevaluación: Se le pedirá a cada niño o niña que asigne un número de caritas de acuerdo a su participación en clase.

Lo intente. La próxima vez lo hare mejor = una carita.

Lo hice. Puedo hacerlo mejor= dos caritas.

Me felicito. Lo hice muy bien=tres caritas

- ⊕ Heteoevaluación: El maestro evalúa de acuerdo al desempeño.
- ⊕ Coevaluación: el grupo evalúa en conjunto.

⚡ ACTIVIDAD TRES, Mi entorno saludable.

Objetivo:

Promover prácticas de salud para mantener un entorno saludable.

Orientar a los niños y niñas para que comprendan que la salud es un asunto de todos.

Tiempos:

1. Tiempo de Títeres.
2. Principio de vida.
3. Tiempo de juego.
4. Tiempo con otros.
5. Tiempo de pensar

T= 1 tiempo de títeres.

Utilizando un personaje como títere, realizara la siguiente lectura y reflexión.
El lugar se ambientara con figuras de aseo como letrina, platos, sillas, sala etc.

En el fondo del mar
Hay una casa de cristal.
A una avenida de san Valentín va.
Un gran pez de oro a las cinco me viene a visitar.
Me trae un ramo rojo de flores de coral
Y desde el cuarto veo el bello mar azul
Un pulpo me hace guiños y pasa una bailarina que
quiere que la invite a mi cocina
y pasa un tiburón que quiere hacer un daño
y pide que por favor le preste el baño.

El títere realiza las siguientes preguntas:

- En donde queda la casa?
- De qué está hecha la casa?
- Quien viene de visita a las 5?
- Cómo es la cama?
- Quien quiere que le invite a la cocina?
- Quien quiere que le preste el baño?
- Como es tu casa?
- Sabias que debemos mantener limpias todas las partes de la casa que de lo limpias parezcan cristal.

T= 2 principio de vida.

Mantener la casa limpia nos ayuda a prevenir las enfermedades.

T=3 Tiempo de juego.



Formación: se divide en grupos

Desarrollo: un niño o niña será el o la guía y los otros harán lo que él o ella haga, pueden correr saltar, agacharse, imitar el vuelo de los pájaros caminar en diferentes formas, representando varios animales.

T= 4 tiempo con otros y tiempo de pensar.

Presentar nuevamente las láminas con los sitios de la casa.

Preguntas: cómo podemos mantener estos lugares limpios?

Como podemos prevenir enfermedades en nuestro hogar?

EVALUACIÓN.

- ⊕ Autoevaluación: Se le pedirá a cada niño o niña que asigne un número de caritas de acuerdo a su participación en clase.

Lo intente. La próxima vez lo hare mejor = una carita.

Lo hice. Puedo hacerlo mejor= dos caritas.

Me felicito. Lo hice muy bien=tres caritas

- ⊕ Heteoevaluación: El maestro evalúa de acuerdo al desempeño.

- ⊕ Cooevaluación: el grupo evalúa en conjunto.

10. CONCLUSIONES

Se puede concluir que la fundamentación teórica de la propuesta desde los aportes del paradigma socio-crítico, el constructivismo cognitivo desde los diferentes autores, el eje lúdico que atraviesa la investigación como estrategia formativa y la metodología permite afirmar que es una propuesta pedagógica buena y novedosa, especialmente si se tiene en cuenta el contexto social en el que se desarrolla.

Aunque la propuesta no se llegó a implementar con los niños del Hogar la Providencia, el proceso de investigación permitió identificar las diferentes falencias en cuanto a la organización y enseñanza formativa que ofrece la Fundación Hogar la Providencia, a la vez que fundamentar desde la validación teórica de la investigación una propuesta organizativa y formativa orientada desde la pedagogía, en los aportes teóricos del constructivismo cognitivo, con autores como Ausubel especialmente.

Se logró establecer que la lúdica más allá de considerarse como juego o actividad que produce placer es una herramienta pedagógica certera en el proceso de enseñanza y formación de los niños, no solo en el aula de clase si no en cualquier contexto educativo en el que se requiera. Pues de lo que se trata es de encontrar nuevas formas que permitan “encontrar nuevos modos para establecer nexos entre los procesos cognitivos y emocionales que satisfagan los nuevos retos del aprendizaje en el contexto de la sociedad contemporánea” (Díaz, 2006 Pg. 81).

La fundamentación teórica y elaboración metodológica permitió examinar, reflexionar y pensar la problemática de los niños del Hogar la Providencia con nuevas perspectivas iniciativas e ilusión, con un mayor nivel de responsabilidad y compromiso, con la calidad de vida a futuro de los niños que hagan parte de esta fundación.

11. ANEXOS

.Anexo A. Formato recolección de información Encuesta Pre-test.

DEPARTAMENTO DE QUEJAS Y RECLAMOS HOGAR LA PROVIDENCIA.	
FORMULARIO No _____	
NOMBRE: _____ EDAD: _____	
1.	_____
2.	_____
3.	_____
4.	_____
5.	_____
FIRMA _____	

Anexo B. Formato diarios de campo

Lugar:	Fecha:	Hora:
Tipo de Situación:		
Acontecimiento:		
Análisis:		



12. BIBLIOGRAFIA.

Fichas de seguimiento Hogar la providencia.

Alvarado, L. (2007) Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanzas de las ciencias realizadas en el Doctorado de educación del Instituto pedagógico de caracas. Upel Instituto Pedagógico de Miranda.

Arango, O. (2004), Departamento Nacional de Planeación, DNP, dirección de desarrollo territorial sostenible, Bogotá D.C. Colombia. DDTS

Barrios, A, (2004) Programa de mejora de la convivencia en centros escolares. Madrid.

Bedoya, M, (1998) Pedagogía, enseñar a pensar? , Santa fe de Bogotá D.C. Ecoediciones.

Buitrago, L, (2002) Pedagogía de Valores cívicos para la Democracia y la convivencia ciudadana, estrategias lúdicas a partir de expresiones literarias en la educación preescolar, básica y media, Editorial Códice Ltda.

Díaz, M, (2006), La función lúdica del sujeto. Bogotá D.C. Magisterio.

Flórez, O. (1999) Evaluación pedagógica y cognición, Santafé de Bogotá, MacGraw Hill.

Flórez, O, (1999). Hacia una pedagogía del conocimiento, Santafé de Bogotá, MacGraw Hill.



Jiménez, V, (2001) Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá D.C. Mesa redonda Magisterio.

Jiménez, V, (1997) La lúdica como experiencia cultural. Bogotá D.C. Magisterio.

Joan, M. (2001), Andrés. La investigación educativa, Barcelona, Manual de la educación. Océano.

Gennari, M, (1995) Semántica de la Ciudad y Educación, Venecia, Marsilio Editorial.

Mardones, JM, (1991) Filosofía de las ciencias humanas, Barcelona, Anthropos Editorial del hombre.

Matallana, R, (2010) Valentín y Valentina, Bogotá D.C. Kimpres Ltda.

Matallana, R, (2008) Semillas del Reino, Bogotá D.C. Kimpres Ltda.

Maldonado, H. (2004) Convivencia Escolar ensayos y experiencias. Bogotá D.C. Editorial S.A.

Martin, A. (1997) Actividades Lúdicas, Editorial popular. Segunda Edición Bogotá D.C.

Ministerio de Educación Nacional, (1998) Decreto 1860 de 1994, Capítulo V, Artículo 33, Santafé de Bogotá.

Pérez, L. (2006) La lúdica una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia, Bogotá D.C.

Rojas, V. (2001) Enfoques sobre el aprendizaje humano, Bogotá D.C.

Publicado originalmente en Perspectivas: revista trimestral de educación comparada (1993) (París, UNESCO: Oficina Internacional de Educación), vol. XXIII, nos 1-2. www.educar.org/articulos/Freinet.asp

Enciclopedia Wikipedia, (2005) el aprendizaje. Historial Feldman, R.S. "Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana". (Sexta Edición) México, MC-Grill Hill <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

Álvarez C. (2009) La lúdica como mediador del aprendizaje en prevención,. <ideas_creativasenso@yahoo.es

Maldonado V. (2010), El aprendizaje significativo de david Ausubel. <[marialejamv\[arroba\]hotmail.com](mailto:marialejamv[arroba]hotmail.com)>

Aguilar B, (2009) El aprendizaje por medio de las actividades lúdicas un enfoque psicogenético, Aguilar B. .<aleab_ab@hotmail.com>

Frida D (2009) estrategias docentes para un Aprendizaje Significativo Una interpretación constructivista 2ª edición, <www.antropologia.uady.mx/avisos/frida-gerar

Ayudas visuales, Fundamentos de los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación infantil. Universidad Magdalena, Postgrado en Pedagogía Infantil.